ENCYCLOPÉDIE MARVEL

MARVEL FRANCE

L'OUVRAGE DE RÉFÉRENCE DE L'UNIVERS MARVEL

• **Les Quatre Fantastiques** – Les premiers humains à tenter l'aventure interstellaire se lancent dans l'espace à bord d'une fusée expérimentale. Ils se retrouvent malencontreusement exposés à des radiations cosmiques qui bouleversent leur existence à jamais en les dotant de pouvoirs uniques. La plus célèbre équipe d'aventuriers surhumains continue aujourd'hui de défier l'inconnu.

• **Spider-Man** – La morsure d'une araignée radioactive confère au timide étudiant Peter Parker d'incroyables pouvoirs arachnéens. Un jour, un cambrioleur tue son oncle Ben et le jeune homme, désespéré, se jure dès lors de mettre ses remarquables talents au service de ses semblables. Son malheur lui a fait réaliser combien de grands pouvoirs donnaient de grandes responsabilités.

• **Hulk** – Suite à une explosion nucléaire qui l'expose à des rayons gamma, le Dr Bruce Banner se métamorphose chaque fois qu'il est sous pression en un monstre destructeur, incarnation de toute sa rage intérieure refoulée. Ivre de haine, Hulk est la créature humaine la plus puissante qui ait jamais existé sur Terre.

• **Daredevil** – Il vit dans un monde de ténèbres empli de bruit et de fureur que nul autre ne peut percevoir. S'il est aveugle, le jeune avocat Matthew "Matt" Murdock est aussi doté de sens plus développés que la normale et d'un sens radar qui lui signale tout obstacle. La nuit, il hante les rues de New York sous le costume de Daredevil, l'Homme sans Peur.

Suite sur le second revers de jaquette…

MARVEL®

ENCYCLOPÉDIE MARVEL

VOL 1

… suite du premier revers de jaquette

• **Les X-Men** – Des bouleversements se préparent. L'évolution est en marche. Ce sont des mutants, des *Homo superior*, que leur héritage génétique a dotés d'étranges et extraordinaires pouvoirs. Nombre de ces mutants pensent qu'ils devraient diriger le monde, ce qui engendre d'inévitables conflits avec l'espèce humaine dominante. Haïs et craints par ceux qu'ils ont juré de protéger, les X-Men se battent pour défendre un monde au bord de la guerre génétique.

L'Encyclopédie donne aussi un éclairage sur les nouveaux personnages Marvel.

• **Les Ultimates** – Ce groupe financé par le gouvernement réunit notamment Captain America, Thor et Iron Man. Il est chargé de gérer les problèmes qu'un champion seul ne pourrait résoudre. Avec les *Ultimate X-Men* et *Ultimate Spider-Man*, ils incarnent les véritables héros du XXI[e] siècle.

• **L'Appel du Devoir** – Les policiers de New York, les pompiers et les équipes de secours font aujourd'hui la une des journaux. Ce sont les héros d'aventures inspirées de la réalité. Nous vous invitons à rencontrer ces hommes et ces femmes courageux qui n'hésitent pas à risquer leur vie à chaque instant.

Toutes les fiches des personnages sont illustrées par les plus grands artistes du moment, de John Romita Jr à Joe Quesada, en passant par Frank Quitely et Alex Ross. Aucun ouvrage n'a jamais rassemblé un éventail aussi impressionnant d'œuvres et de talents.

Les héros Marvel font voyager l'imagination des lecteurs depuis plus de quarante ans. Voici l'occasion de découvrir par vous-mêmes toute la splendeur et la richesse de l'univers Marvel !

Couverture : Alex Ross

L'ouvrage de référence de l'univers Marvel

Une nouvelle ère dans l'histoire des comics débute en 1961 avec le premier numéro de *Fantastic Four*. Les années suivantes, les têtes pensantes de Marvel Comics créent toute une série de personnages inoubliables. Des figures emblématiques comme **Spider-Man**, **Hulk**, les **X-Men** et **Daredevil** sont à l'origine de l'univers Marvel. Ces êtres fabuleux aux pouvoirs surhumains évoluent dans un monde qui pourrait être le nôtre. Aujourd'hui, ce monde s'est élargi et a accueilli d'innombrables champions, très différents mais tous animés par le même désir de trouver le juste équilibre entre leur vie d'homme et leurs responsabilités de héros.

L'Encyclopédie Marvel trace le portrait des plus célèbres personnages Marvel, leurs origines, leurs pouvoirs, leurs plus fidèles alliés et leurs pires ennemis.

25,00 €

MARVEL FRANCE

panini COMICS

www.paninicomics.it

ISBN 2-84538-264-2

© 2003 Marvel Characters, Inc.

ENCYCLOPÉDIE MARVEL

MARVEL ENTERPRISES, INC.

DIRECTEUR GÉNÉRAL	Peter Cuneo
DIRECTEUR FINANCIER	Ken West
DIRECTEUR DE LA CRÉATION	Avi Arad
DIRECTEUR DE LA COMMUNICATION	Gui Karyo
PRÉSIDENT DIRECTEUR GÉNÉRAL TOY BIZ	Alan Fine
RESPONSABLE DES AFFAIRES JURIDIQUES	Allen Lipson
DIRECTEUR COMMERCIAL TOY BIZ	Ralph Lancelotti
DIRECTRICE DES RESSOURCES HUMAINES	Mary Sprowls

PUBLICITÉ - PROMOTION - DIFFUSION

RESPONSABLE PRODUIT, PROMOTION, VENTES MÉDIAS	Russell A. Brown
DIRECTEUR DE PUBLICITÉ	Jeff Dunetz
VENTES PUBLICITAIRES	Sara Beth Schrager

GROUPE ÉDITORIAL

PRÉSIDENT ET DIRECTEUR DE PUBLICATION, PRODUIT ET NOUVEAUX MÉDIAS	Bill Jemas
RÉDACTEUR EN CHEF	Joe Quesada
DIRECTEUR ÉDITORIAL	David Bogart
CHEF DE PRODUCTION	Dan Carr
CHEF DE FABRICATION	Sangho Byun
DIRECTEUR MARKETING	Bill Rosemann
DIRECTEUR COMMERCIAL	Chet Krayewski
DIRECTEUR DE FABRICATION	Fred Pagan
SOUS-DIRECTRICE DE FABRICATION	Christine Slusarz
SCÉNARISTES/RÉDACTEURS	Mark Beazley et Jeff Youngquist
SCÉNARISTE	Matt Brady
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION	Sarah Fan
DIRECTEUR ARTISTIQUE	Matty Ryan
GRAPHISTES	John Roberts et Tim Smith
COUVERTURE	Alex Ross

MARVEL FRANCE

TRADUCTION	Laurence Belingard, Nicole Duclos et Sophie Viévard
MAQUETTE	Dimitri Moretti et l'équipe de Marvel France

Remerciements à : Axel Alonso, Seth Biederman, Tom Brevoort, C.B. Cebulski, Andrew Goletz, Jen Grünwald, Hi-Fi Design, Andrew Lis, Ralph Macchio, Mike Marts, John Miesegaes, Mike Raicht, Wilson Ramos, Dan Reilly et l'équipe de Wizard, Raphael Riche, Bill Rosemann, Peter Sanderson, Andy Schmidt, Cory Sedlmeier, Brian Smith, Marc Sumerak, Flo Steinberg, Jeof Vita, Lynn Yoshii et Joe Zerbo.

ENCYCLOPÉDIE MARVEL (vol.1) ISBN : 2-84538-264-2. Directeur de l'édition française **ALAIN GUERRINI**. Comité de direction **ALAIN GUERRINI, ANDRÉ DENECHERE, PIERRE-JEAN REBOTON**. Directeur délégué **PIERRE-JEAN REBOTON** (tél. 04 92 12 57 57 / fax 04 92 12 57 58). Directeur éditorial européen **MARCO M. LUPOI**. Rédacteur en chef **SÉBASTIEN DALLAIN**. Responsable de la publicité **JEAN-LOUIS ROUX-FOUILLET** (tél. 01 56 33 17 17 ou 10 / fax 01 56 33 17 12). Contrôleur de gestion **JOHN SCALA**. Relations presse **JÉRÔME ARAGNOU** (jaragnou@panini.it). Coordinatrice éditoriale **ANNA RODELLA**. Supervision **JÉRÉMY MANESSE**. Directeur artistique **ROBERTO RUBBI**. Concepteur graphique **DRZ**. Maquettiste **SABRINA PIU**. Avec la collaboration de **JOSÉPHINE BAGLIO, LAURENCE BELINGARD, MARIE-PAULE GARCIA, ASTRID LEONTI, FLORE NEGRONI** et de toute l'équipe de Panini Comics. Un ouvrage MARVEL FRANCE/PANINI FRANCE S.A. Commercialisation et relations média : PANINI FRANCE S.A. - Z.I. SECTEUR D - B.P. 62 - 06702 SAINT-LAURENT-DU-VAR CEDEX – www.paninicomics.com – tél. 04 92 12 57 57/fax 04 92 12 57 58. Copyright : © 2002 Marvel Characters Inc. Tous droits réservés. Tous les personnages de cette encyclopédie sont la propriété de Marvel Characters Inc. et cette publication est sous licence de Marvel Characters Inc. © 2003 Panini France S.A. Droits de reproduction et de traduction réservés pour tout pays. Toute reproduction, même partielle, de cet ouvrage est interdite. Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit : photographie, microfilm, bande magnétique, disque, Internet ou autre constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection du droit d'auteur.
Impression : NOVASTAMPA di VERONA, via Lussemburgo, 6 - Verona (VR). Imprimé en Italie / Printed in Italy.

SOMMAIRE

Avengers
(Les Vengeurs)
6

Fantastic Four
(Les Quatre Fantastiques)
68

Marvel Knights/MAX
(Marvel Knights/MAX)
94

Spider-Man
136

X-Men
162

Ultimate Marvel
228

The Call of Duty
(L'Appel du Devoir)
236

ALEX ROSS

INTRODUCTION

Il y a des milliers d'années, des conteurs se réunissaient autour du feu et faisaient rêver les membres de leur tribu avec des récits épiques relatant les exploits de grands chasseurs.

Au sommet de collines surplombant des temples de marbre, de célèbres orateurs grecs et romains tenaient leur audience en haleine avec les hauts faits de fameux guerriers et de dieux légendaires côtoyant le commun des mortels.

En 1961, Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko et bien d'autres perpétuaient la tradition. À travers des bandes dessinées paraissant dans la presse, ils nous racontaient les aventures des plus grands combattants, chasseurs et divinités de tous les temps.

Aujourd'hui, Marvel poursuit l'œuvre de ces illustres fondateurs. Chaque jour, avec l'aide des plus brillants artistes, nous créons les mythes et les légendes de demain. L'album que vous tenez entre les mains effleure à peine le sujet...

... mais c'est déjà un début !

Bonne lecture et rendez-vous dans nos séries pour d'autres moments inoubliables !

JQ
EEK!

AVENGERS

LES VENGEURS

ET LE JOUR ARRIVA OÙ LES HÉROS LES PLUS PUISSANTS DE LA TERRE S'UNIRENT CONTRE UNE MENACE COMMUNE...

C'est un peu le hasard et beaucoup Loki qui sont à l'origine de la formation des Vengeurs. Le dieu asgardien ayant décidé de provoquer une collision entre son demi-frère Thor et Hulk, le compagnon de ce dernier, Rick Jones, lance un appel de détresse auquel répondent Iron Man, l'Homme-Fourmi et la Guêpe. Unissant leurs forces à celles de Thor, ils réussissent à déjouer les plans de Loki.

C'est ce jour-là que les Vengeurs sont nés pour combattre des ennemis qu'aucun super-héros ne pouvait vaincre seul.

La toute nouvelle équipe prend ensuite rapidement ses quartiers à Manhattan dans l'hôtel particulier de l'industriel Tony Stark, alter ego d'Iron Man. Stark fait don de l'hôtel aux Vengeurs pour leur usage exclusif et crée une fondation pour couvrir les frais de fonctionnement de l'équipe.

Le nombre des membres de l'équipe a beaucoup augmenté et sa composition a changé au fil du temps. Mais les Vengeurs répondent toujours présents à l'appel quand il s'agit d'affronter les ennemis qui menacent notre planète.

Dessin : Alex Ross

ANT-MAN

Nom français : L'HOMME-FOURMI

Véritable nom : Scott Edward Harris Lang

Première apparition : *Marvel Première* #47 (1979)

Taille : 1,82 m

Poids : 85 kilos

Yeux : Bleus

Cheveux : Blond-roux

INTELLIGENCE

FORCE

RAPIDITÉ

RÉSISTANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE

APTITUDE AU COMBAT

POUVOIRS/ ARMES

- Peut réduire sa taille à un niveau subatomique
- Communication télépathique avec les insectes via son casque cybernétique
- Conserve la force d'un humain de taille normale même à taille réduite
- Gants à rayons disruptifs

LES INDISPENSABLES

- *Marvel Knights 13-14*
- *Marvel Heroes 32-35*

Incapable de subvenir aux besoins de sa fille, Scott Lang met ses talents à profit pour devenir cambrioleur. Après son arrestation, l'électronicien poursuit ses études en prison. Il est rapidement libéré pour bonne conduite et est embauché comme concepteur par les Entreprises Stark, la multinationale que possède l'alter ego d'Iron Man, Tony Stark.

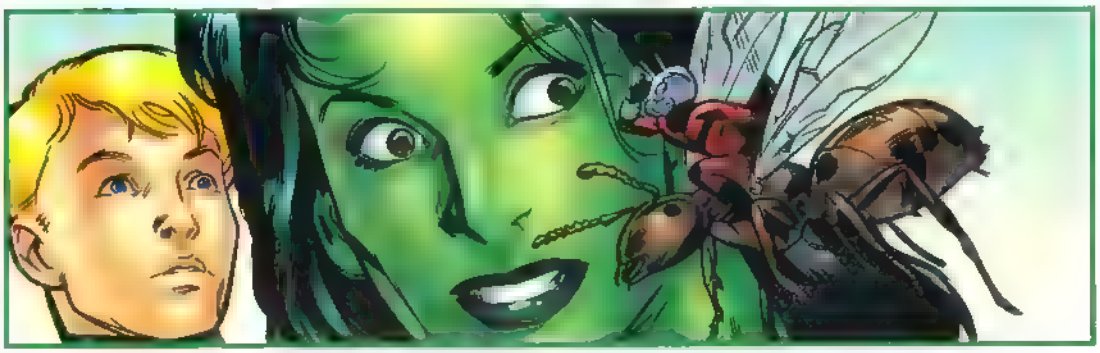
Employé modèle, Lang impressionne Stark en mettant au point un système de sécurité très sophistiqué. Mais même s'il s'épanouit dans son travail, le plus important dans sa vie reste sa fille Cassie. C'est pourquoi le monde s'écroule pour lui quand il apprend qu'elle est atteinte d'une maladie cardiaque très grave. L'état de santé de Cassie se dégrade rapidement et bien que gagnant de mieux en mieux sa vie chez Stark International, Lang n'arrive plus à faire face aux dépenses médicales. Sans presque en avoir conscience et à son corps défendant, Lang se remet à cambrioler dans les quartiers chics car il pense ne pas avoir le choix.

Le seul espoir de Cassie est la chirurgienne Erica Sondheim, spécialiste de la chirurgie au laser. Mais le jour où Lang se rend à l'Institut Sondheim, il voit le médecin se faire enlever par Darren Agonistes Cross, président de la multinationale Cross Technologies Industries. Le milliardaire, atteint lui aussi d'une maladie cardiaque, a besoin des services de la chirurgienne mais se refuse à attendre son tour. Se méfiant de la justice, Lang décide d'engager des hommes de main pour s'introduire dans l'usine Cross et aller porter secours à Erica Sondheim.

Pour mettre l'opération sur pied, Lang décide de retourner cambrioler une maison où il a remarqué un système de protection très sophistiqué qui pourrait protéger des biens précieux. En fait, Lang se trouve dans la maison de Hank Pym. Il y découvre le premier costume d'Homme-Fourmi du scientifique doublé de super-héros ainsi que plusieurs capsules de gaz rétrécissant. Afin de délivrer Erica Sondheim par ses propres moyens, il dérobe le matériel.

Pym est témoin de la scène mais préfère ne pas se manifester et, sous le déguisement du Pourpoint Jaune, il prend Lang en filature. Lang, vêtu du costume de l'Homme-Fourmi, libère Erica Sondheim qui pratique ensuite avec succès une opération sur la jeune Cassie. Quand il va rendre le costume de l'Homme-Fourmi à Hank Pym, ce dernier l'autorise à le garder à la condition qu'il l'utilise à des fins honnêtes.

En tant qu'Homme-Fourmi, Lang prête alors main-forte à Iron Man et d'autres héros. Durant la période où l'on croit que Mister Fantastic est mort, Lang collabore même avec les Fantastiques (Fantastic Four). Véritable génie lui-même, il prend la relève de l'inventeur pendant son absence et, depuis, revient aider l'équipe à l'occasion. Désormais membre des Vengeurs (Avengers), Lang met tout en œuvre pour faire du monde un endroit plus sûr et convaincre autrui qu'il n'est pas qu'une pâle copie de Hank Pym.



Dessin : Joe Jusko

Dessin : Stuart Immonen

BLACK PANTHER

Nom français : **LA PANTHÈRE NOIRE**

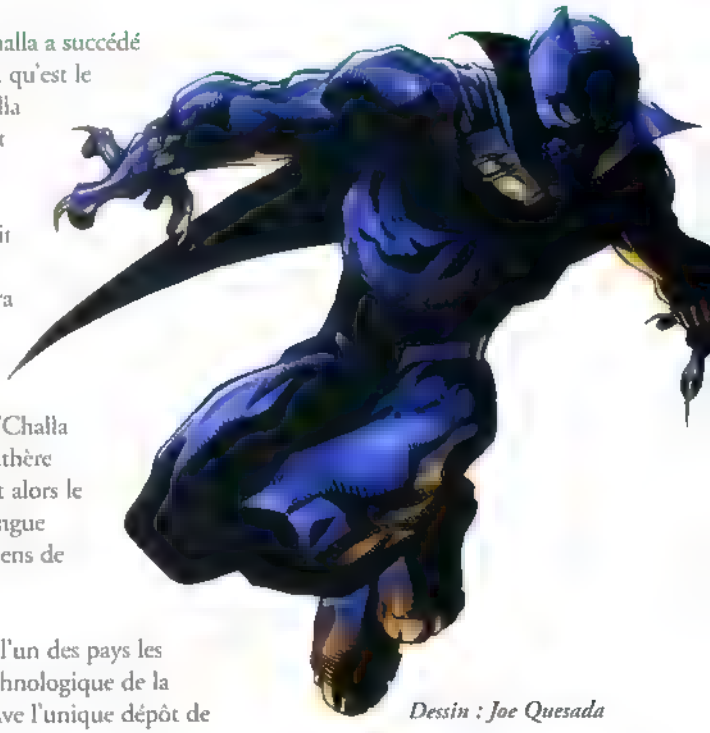
Véritable nom : T'Challa
Première apparition : *Fantastic Four* #52 (1966)
Taille : 1,82 m
Poids : 83 kilos
Yeux : Marron
Cheveux : Noirs, tondus

Dessin Mark Texeira

LES INDISPENSABLES

- *Marvel Monster Edition Panthère Noire Vol. I-II*
- *100% Marvel Earth X Vol. I-IV*
- *100% Marvel Universe X Vol. I-VI*
- *Marvel Heroes 32-35*

Monarque puissant, noble et cultivé, T'Challa a succédé à son père à la tête du petit pays africain qu'est le Wakanda. Après l'assassinat de son père, T'Challa est envoyé dans les meilleures écoles d'Europe et d'Amérique. Une fois obtenu son diplôme de physique, il rentre dans son pays, impatient de prendre ses fonctions de roi. Pour ce faire, il doit vaincre dans des combats à mains nues six des meilleurs guerriers du Wakanda. On lui remettra ensuite l'herbe en forme de cœur qui depuis des générations confère aux souverains du pays leur formidable puissance physique et leurs sens aiguisés. Ayant remporté ses duels, T'Challa peut revêtir le vêtement de cérémonie de la Panthère Noire, totem du peuple du Wakanda. Il devient alors le chef du clan de la Panthère, succédant à une longue lignée de rois guerriers épris de tradition et au sens de l'honneur très développé.



Dessin : Joe Quesada

Sous le règne de T'Challa, le Wakanda devient l'un des pays les plus riches et les plus développés sur le plan technologique de la planète. C'est en outre au Wakanda que se trouve l'unique dépôt de Vibranium, métal extraterrestre capable d'absorber toutes les vibrations soniques. Après sa rencontre avec Captain America, les Vengeurs (Avengers) proposent à la Panthère Noire de devenir membre de leur équipe. T'Challa accepte leur proposition car il juge que ces êtres surhumains constituent une menace potentielle pour son royaume et il veut en profiter pour enquêter sur leurs intentions.

Délaissant pour un temps ses fonctions de roi, la Panthère Noire travaille au sein des Vengeurs pendant une assez longue période et se familiarise avec les méthodes de lutte contre le crime américaines. Et, en dépit de ses préventions contre les Vengeurs, T'achalla en arrive à les considérer comme de vrais amis et des alliés précieux.

Quand T'Challa finit par rentrer au Wakanda, il trouve son pays en proie à des troubles dus à sa longue absence. Après avoir regagné le respect de son peuple, il s'attache à sortir son pays de son isolement. Plus que jamais, il doit se garder de ceux qui voudraient usurper le trône et piller les richesses du Wakanda. T'Challa est complètement dévoué à son peuple et il œuvre de toutes ses forces pour son bien-être.

Créature de la nuit, la Panthère Noire jongle avec les événements qui agitent la planète avec apparemment beaucoup de facilité et de détachement et il semble toujours avoir un temps d'avance sur ses adversaires. Au grand dam de ses alliés et de ses amis, c'est un homme secret et qui peut sembler distant. Très conscient de ses devoirs de chef d'État, T'Challa se refuse d'ailleurs les plaisirs que pourrait lui procurer son immense fortune et a renoncé au bonheur d'une vie de famille avec la femme qu'il aime, Monica Lynne, une assistante sociale américaine. Car pour protéger son royaume, l'énigmatique et imperturbable souverain est prêt à tous les sacrifices.

POUVOIRS/ ARMES

- Sens super aiguisés. Force, vitesse et agilité surhumaines
- Gymnaste et acrobate accompli
- Expert de la traque
- Maîtrise parfaite de divers arts martiaux africains
- Combinaison de vibranium à l'épreuve des balles
- Semelles de vibranium absorbant les impacts et le son
- Griffes de vibranium rétractiles
- Dague d'énergie

CAPTAIN AMERICA

Nom français : **CAPTAIN AMERICA**

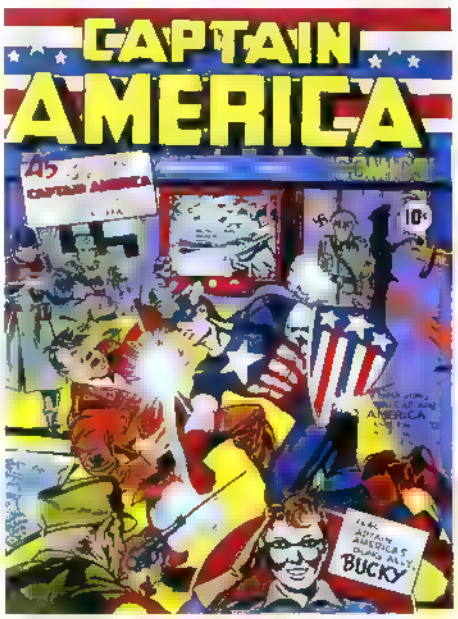
Véritable nom : Steve Rogers
Première apparition : *Captain America* Comics #1 (1941), *Avengers* (Vol. 1) #4 (1964)
Taille : 1,87 m
Poids : 108 kilos
Yeux : Bleus
Cheveux : Blonds

Dessin : Travis Charest

Né pendant la Grande Dépression, Steve Rogers grandit à New York. C'est un enfant chétif et maladif. Mais en dépit de ses handicaps, il travaille dur pour s'en sortir. Lors de la Seconde Guerre mondiale, il est horrifié par les reportages montrant ce que les Nazis font subir à l'Europe et les persécutions qu'endurent ceux qui leur résistent. Il décide alors de s'engager dans l'armée, mais sa candidature est refusée à cause de ses infirmités physiques.

Steve Rogers s'insurge et le général Chester Phillips, qui assiste à la scène, lui propose d'intégrer un programme top secret appelé "Opération Renaissance". Bien décidé à jouer un rôle déterminant dans l'effort de guerre, Rogers accepte la proposition avec enthousiasme. Après des semaines d'examens et d'entraînement, on lui injecte un sérum expérimental : la formule du Super-Soldat, et on l'expose à des radiations de faible intensité pour améliorer l'efficacité du sérum. Après le traitement, Rogers se retrouve doté d'un corps parfait. Il suit ensuite un programme d'entraînement intensif au combat et est enfin déclaré apte à servir dans l'armée américaine en tant qu'arme ultime et à devenir le porte-drapeau de l'Amérique.

Captain America Comics #1, mars 1941



L'armée commence par envoyer Captain America sur le front en Europe. Simple soldat, Rogers est transféré de base en base, se rendant là où on a besoin de Captain America. Il combat Hitler, Crâne Rouge (Red Skull) et les forces de l'Axe chaque fois que c'est possible et constitue pour ses compagnons d'armes le symbole vivant de leur pays. Le jeune Bucky Barnes découvre un jour l'identité secrète de Steve Rogers ; ils deviennent dès lors inséparables.

À la fin de la guerre, alors qu'ils essayent d'arrêter un drone bourré d'explosifs lancé par le scientifique nazi, le baron Heinrich Zémo, l'avion explose et Bucky est tué. Steve Rogers, lui, est précipité dans l'océan arctique. L'association du sérum du Super-Soldat et du froid glacial permet à Captain America de survivre des années en état d'animation suspendue. Secouru des décennies plus tard par les Vengeurs (Avengers), il devient rapidement un des piliers de la toute jeune équipe de super-héros.

Cap est d'emblée aimé par le peuple américain, mais le pays n'est plus celui qu'il a connu. L'Amérique a connu des bouleversements politiques et sociaux et Rogers est obligé de réévaluer son rôle. Durant une brève période, il renonce même à l'identité de Captain America car il se sent incapable de se battre pour un rêve auquel il ne croit plus. Plus tard, il redevient Captain America pour prouver au monde que les idéaux de l'Amérique dépassent tout gouvernement temporel.

POUVOIRS/ ARMES

- Condition physique optimale
- Endurance, force et temps de réaction surdéveloppés
- Expert du combat au corps à corps
- Bouclier de métal virtuellement indestructible

CAPTAIN AMERICA

De nos jours, Captain America combat le plus souvent des individus ou des organisations, comme Crâne Rouge ou l'Hydra, qui placent leurs intérêts ou leurs propres idéaux au-dessus des lois de la démocratie. Au nombre de ses alliés, on compte le Faucon (**Falcon**) et **Nick Fury** du S.H.I.E.L.D. Inébranlable dans ses convictions, Captain America reste un modèle pour les jeunes héros, et les vétérans se tournent souvent vers lui pour lui demander conseil.

Etant donné que pour le peuple américain et le reste du monde Cap représente les États-Unis, certaines agences gouvernementales et divers hommes politiques essayent périodiquement de prendre l'ascendant sur le héros. Mais pour Cap, le peuple compte davantage que la politique et le rêve américain sera toujours plus important que les intérêts d'un parti politique donné.

Depuis que des terroristes s'en sont pris à New York et Washington D.C., Captain America croit plus que jamais aux idéaux que défend l'Amérique et à ce que son pays représente. Il est convaincu qu'il doit rester mobilisé dans sa lutte contre tous ceux qui voudraient anéantir ou affaiblir les États-Unis.

LES INDISPENSABLES

- *Fantastic Four 1-4*
- *Marvel Heroes Hors Série 2*
- *Avengers 1-5*
- *Avengers 8-13*
- *Graphic Novel Captain America Rouge, Blanc et Bleu*
- *Marvel Monster Edition Captain America Vol. 1*
- *100% Marvel Earth X vol. I-IV*

Dessin : John Cassaday

Dessin : John Cassaday

CAPTAIN MARVEL

Nom français :	**CAPTAIN MARVEL**		
Véritable nom :	Genis-Vell	**Poids :**	88,5 kilos
Première apparition :	*Silver Surfer Annual #6* (1993)	**Yeux :**	Bleus
		Cheveux :	Blonds (devenant blancs sous l'effet de la conscience cosmique)
Taille :	1,88 m		

LES INDISPENSABLES

- *Thor 6-11*
- *Marvel Heroes Hors Série 1*
- *Marvel Heroes Hors Série 17*

Dessin : Alex Ross

Lié au jeune humain **Rick Jones** par l'intermédiaire des Néga bandes, le guerrier **kree** exilé, Mar-vell s'était forgé la réputation de protecteur intergalactique. En cas de danger, Rick Jones faisait appel au premier Captain Marvel en frappant ses Néga bandes l'une contre l'autre et le héros prenait alors sa place. Mais Mar-vell finit par être terrassé par un ennemi invincible – un cancer incurable.

Pour Rick, la vie continue. Il se remet peu à peu de la mort de Mar vell et finit même par se marier. Elysius, la compagne de Mar vell, se sent alors plus seule que jamais. Grâce à la technologie de Titan et à un échantillon génétique de son amant, elle conçoit donc un enfant, Genis-vell. Pour le protéger des ennemis de son père, Genis est artificiellement vieilli. On lui implante de faux souvenirs d'enfance et il vit dans un monde isolé du reste de l'univers. Bien sûr, c'est pour le bien de l'enfant, mais quand Genis-vell "naît" à l'âge de dix huit ans d'une matrice technologique, il lui manque l'expérience qui lui serait nécessaire pour assumer l'héritage d'héroïsme familial.

En découvrant de qui il descend, Genis se fabrique des Néga-bandes krees semblables à celles que portaient son père et décide de reprendre le flambeau. Il est impatient de suivre les traces de son père mai très naïf, il apprendra vite qu'il est facile d'abuser de sa puissance. Tenaillé par le doute et manquant d'assurance, il ne cesse dans un premier temps de se demander comment Mar-vell aurait réagi face à telle ou telle situation. Mais enfin, il comprend que ce qu'aurait fait son père importe peu. C'est à lui de décider ce qu'il va faire de sa vie. Maintenant qu'il a compris comment être un héros, celui qu'on connaissait sous le nom de Legacy se fait désormais appeler Captain Marvel, comme son père.

Au plus fort de la Destiny War, Captain Marvel fusionne sans le vouloir avec Rick, et le processus réveille la conscience cosmique latente de Genis. Désormais, Captain Marvel poursuit la croisade de son père pour la justice universelle, toujours associé à l'ancien adolescent plein de bonne volonté qu'est Rick Jones. Leurs destins sont liés et, ensemble, ils traquent – pour les éliminer – les forces qui menacent la galaxie.

Dessin : Alex Ross

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

POUVOIRS/ARMES

- Conscience cosmique lui permettant de percevoir des objets, des individus ou des dangers invisibles ou déformés par l'illusion à travers tout l'univers
- Capacité à absorber l'énergie cosmique et à la convertir en force surhumaine grâce aux Néga-bandes
- Résistance exceptionnelle, vol interstellaire et capacité à survivre sans protection dans l'espace intersidéral grâce aux Néga-bandes

FALCON

Nom français : **LE FAUCON**
Véritable nom : Sam Wilson
Première apparition : *Captain America* #117 (1969)
Taille : 1,87 m
Poids : 108 kilos
Yeux : Marron
Cheveux : Noirs

POUVOIRS/ ARMES

- Lien télépathique avec son faucon qui lui permet de "voir" à travers les yeux de l'oiseau
- Excellente connaissance de nombreuses techniques de combat
- Ailes à réaction contrôlées par la cybernétique

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

LES INDISPENSABLES

- *Marvel Heroes Hors Série 2*
- *Récit Complet Marvel 6*

Dessin : Kieron Dwyer et Rick Remender

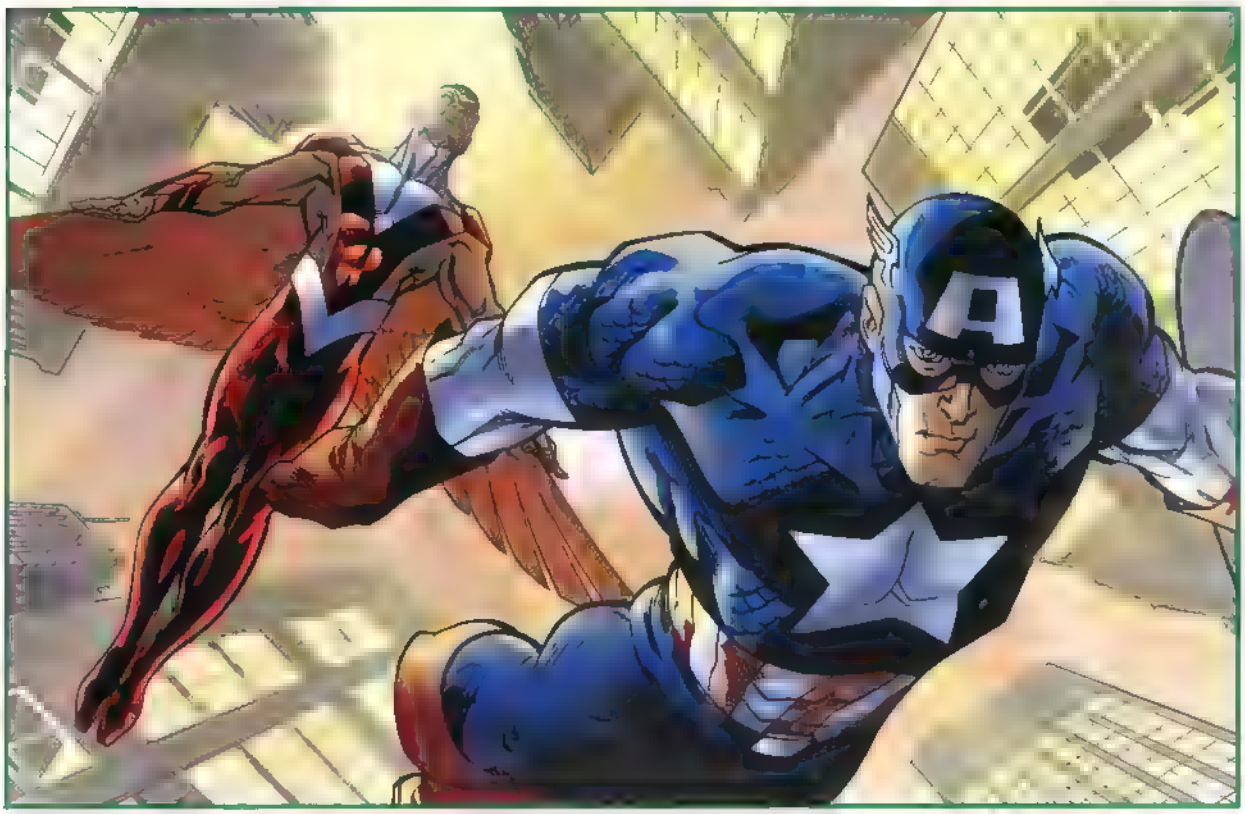
Après le meurtre de ses parents, l'homme très engagé dans l'action sociale qu'est Sam Wilson cède au chagrin et à la colère. Profondément déprimé, il change de personnalité et devient racketteur.

Alors qu'il remplit un contrat pour la mafia, il entre en contact avec les hommes de main de Crâne Rouge (**Red Skull**) et réalise qu'il fait fausse route. Il décide alors de rentrer dans le droit chemin et unit ses forces à celles de **Captain America** pour venir à bout de Crâne Rouge. Impressionné par les capacités du Faucon, Cap le prend sous son aile et c'est ainsi que Wilson devient le partenaire du légendaire héros. Il se bat pour le peuple toujours accompagné de son fidèle faucon, Aile Rouge.

Au début de sa carrière, la Panthère Noire (**Black Panther**) offre au nouveau héros un costume et des ailes à réaction, fruits de la technologie du Wakanda. Peu après, le Faucon rejoint les rangs des Vengeurs (**Avengers**) mais a du mal à accepter le fait qu'il doit son intégration à la politique de quotas sur les minorités du gouvernement. Le Faucon quitte donc momentanément les Vengeurs, préférant travailler seul avec Cap.

Le Faucon est convaincu que les gens doivent apprendre à être autonomes et il se considère davantage comme un catalyseur que comme un héros classique. Il possède un sens très aigu de son appartenance à la communauté noire et il estime qu'un de ses devoirs, en tant que héros, est de rester proche de Harlem. Là, il peut à la fois servir de modèle et jouer son rôle de protecteur.

Le Faucon partage son temps entre son travail d'urbaniste pour la ville de New York et ses activités de super-héros au sein des Vengeurs. Il met toute son énergie à essayer de changer le monde.



Dessin : Kieron Dwyer et Rick Remender

HAWKEYE

Nom français :	**ŒIL DE FAUCON**
Véritable nom :	Clinton Francis Barton
Première apparition :	*Tales of Suspense* #57 (1964)
Taille :	1,90 m
Poids :	103,5 kilos
Yeux :	Bleus
Cheveux :	Blonds

POUVOIRS/ ARMES

- Expert du tir à l'arc, vision quasi parfaite et réflexes exceptionnels
- Voltigeur et acrobate de haut niveau
- Combattant au corps à corps aguerri
- Arcs fabriqués sur mesure
- Flèches spécialisées, adaptées en fonction de la cible

INTELLIGENCE

FORCE

RAPIDITÉ

RÉSISTANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE

APTITUDE AU COMBAT

LES INDISPENSABLES

- *Iron Man 1-4*
- *Marvel Select 31 32*
- *Marvel Monster Edition Thunderbolts Vol. 1*
- *Thor 6 11*
- *Marvel Top 14*
- *Marvel Heroes 1*
- *Récit Complet Marvel 14*
- *Récit Complet Marvel 44*

Dessin : Patrick Zircher

Les parents de Clint Barton meurent dans un accident de voiture quand il a 8 ans. Il est alors placé dans un orphelinat. À 14 ans, Clint s'enfuit et rejoint un cirque ambulant où le lanceur de couteaux, Swordsman, s'aperçoit vite que Clint est doué pour le tir à l'arc et accepte de le former. Pendant des années, Clint s'entraîne avec son arc et ses flèches huit heures par jour. Il devient bientôt assez bon pour se produire dans des spectacles professionnels.

Un jour qu'il a l'occasion de voir **Iron Man** en action, Barton décide de suivre son exemple en portant un costume coloré et en mettant ses talents d'archer au service de la justice. Malheureusement, lors de sa première apparition en public, la police le prend pour un voleur et il en vient même à se battre contre celui qui lui a inspiré sa vocation de justicier, Iron Man. Quelques semaines plus tard, son attirance pour la Veuve Noire (**Black Widow**) le pousse à commettre des actions illégales. Même s'il s'en tire, Œil de Faucon sait bien au fond qu'il a dévié de sa route. Néanmoins, Iron Man soutient sa candidature auprès des Vengeurs (**Avengers**).

Avengers : Clear and Present Dangers TPB

Œil de Faucon marche toujours sur le fil du rasoir, sur la fine frontière entre le bien et le mal. Sous ses airs bravaches, il a désespérément besoin de reconnaissance. Pendant des années, c'est un membre de valeur chez les Vengeurs, où ses talents d'archer complètent à merveille les super-pouvoirs de ses compagnons. Mais Barton a du mal à accepter l'autorité et entre souvent en conflit ouvert avec **Captain America** qui ne peut admettre qu'un de ses subordonnés remette ses ordres en question sur le terrain.

Frustré par cette situation, l'archer se sépare des Vengeurs et rejoint les rangs des Thunderbolts, d'anciens vilains qui cherchent à se faire pardonner leurs crimes en prouvant que ce sont des héros. Étant donné son passé, Œil de Faucon comprend parfaitement ce que ressentent les Thunderbolts. En devenant leur leader, il espère donner de la crédibilité à leurs efforts. Lui-même ayant réussi à repasser du bon côté de la barrière, il pense que les autres aussi peuvent le faire. Tout ce dont ils ont besoin, c'est de quelqu'un qui les guide.

On attend des héros qu'ils jouent le jeu et obéissent aux règles, mais Œil de Faucon a ses propres règles. Il est prêt à assumer les choix difficiles et les compromis que ses réticences vis à vis de l'autorité impliquent.

HULK

Nom français :	**HULK**		
Véritable nom :	Robert Bruce Banner	**Poids :**	58 kilos (Banner), 468 kilos (Hulk)
Première apparition :	*Hulk* #1	**Yeux :**	Marron (Banner), Verts (Hulk)
Taille :	1,73 m (Banner), 2,10 m (Hulk)	**Cheveux :**	Bruns (Banner), Verts (Hulk)

LES INDISPENSABLES

- *Hulk L'Intégrale Vol. 1*
- *Hulk 1*
- *Marvel Graphic Novel Hulk - The End*
- *100% Marvel Hulk Vol. I-II*
- *100% Marvel Wolverine / Hulk Vol. I-II*

L'enfance de Bruce Banner a été tragique. Son père, alcoolique, finit par tuer sa mère après l'avoir battue pendant des années. Enfouissant sa douleur et sa colère, Bruce, enfant très intelligent et renfermé, se jette à corps perdu dans la science, où il se sent protégé du chaos de sa vie personnelle. Après ses études, le génie en physique nucléaire qu'est Bruce Banner s'en va travailler sous les ordres du général Thaddeus "Thunderbolt" Ross pour le ministère de la Défense dans une unité de recherche située dans une base du désert du Nouveau Mexique. Bruce y conçoit et y supervise la construction de la première bombe gamma, une arme nucléaire extrêmement puissante.

The Incredible Hulk #1, mai 1962

La première bombe doit être lancée. Le compte à rebours a commencé, mais le jeune Rick Jones pénètre sur le site de lancement. Bruce s'en aperçoit. Il sait que l'explosion va tuer le jeune homme. Sans penser à sa propre sécurité, il se précipite et réussit à mettre Rick Jones à l'abri dans une tranchée. Mais avant qu'il ait pu l'y rejoindre, la bombe explose et chacune de ses cellules est irradiée par les puissants rayons gamma.

Contre toute attente, Bruce survit à l'explosion mais sa vie ne sera plus jamais la même. Désormais, quand il est très stressé, il se transforme en une créature qui incarne toute la colère qu'il a si longtemps refoulée. Hulk est une brute sauvage qui s'attaque à ceux qui le tourmentent avec une violence incontrôlable et la puissance de toute une armée. Et plus il est en colère, plus il est fort. Hulk est la créature la plus puissante de la terre et a saccagé des villes entières à travers les États-Unis, réduisant en bouillie tout ce qui se dresse sur son passage. Mais quand ses accès de colère se calment, Hulk devient un monstre puéril qui ne demande qu'une chose : qu'on le laisse tranquille.

Au début, Bruce réussit à cacher sa double identité. Mais au bout de quelques années, son secret est éventé. Il devient donc un fugitif et erre à travers tout le pays, poursuivi par sa malédiction : ses transformations répétées et incontrôlables en Hulk. Traqué par les autorités, Hulk réussit toujours à échapper à l'armée et à son poursuivant le plus acharné, le général Ross.

Banner désire fermement être débarrassé une fois pour toutes de Hulk, mais ce dernier résiste à toutes les tentatives de traitement. Certains de ces traitements ont semblé fonctionner un temps. Mais au bout du compte, ils finissent par échouer, tout comme la psychothérapie que le Docteur Samson fait suivre à Bruce dans le but de l'aider à surmonter les traumatismes de son enfance.

Dessin : Dale Keown

HULK

Seul bonheur dans la vie tourmentée de Bruce : son amour pour Betty Ross, la fille du général Ross. Bruce et Betty se rencontrent dans la base du désert où le physicien travaille et ils tombent amoureux au premier regard. Ils se marient et, en dépit des transformations de Bruce en Hulk, Betty aime profondément son époux et lui reste fidèle jusque dans les moments les plus difficiles. Mais quand l'**Abomination** assassine Betty, Bruce se voit privé d'un de ses seuls points d'ancrage.

Bruce s'est résigné à son état et a entrepris de l'améliorer grâce à la méditation et à la pratique du yoga. Il est désormais capable de faire appel à Hulk pour le sortir de situations délicates. Redevenu humain, il tâche de recoller les morceaux dans le calme en attendant le retour du monstre. La relation Banner/Hulk est un équilibre précaire entre la volonté d'un homme qui lutte pour se contrôler et la rage destructrice d'un monstre de deux mètres de haut.

POUVOIRS/ ARMES

- Force, endurance, vitesse et capacité de guérison surhumaines

Dessin : Jae Jusko

Dessin : John Romita Jr

IRON MAN

Nom français :	**IRON MAN**
Véritable nom :	Anthony Stark
Première apparition :	*Tales of Suspense* #39 (1963)
Taille :	1,85 m
Poids :	101 kilos
Yeux :	Bleus
Cheveux :	Bruns

POUVOIRS/ ARMES

- Force et endurance surhumaines dues à son armure
- Q.I. exceptionnel
- Vole grâce à ses bottes à réaction
- Gants à rayons répulseurs
- Uni-rayons

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Dessin Ariel Olivetti

LES INDISPENSABLES

- *Iron Man 1*
- *Marvel Heroes 3-5*
- *Marvel Top 12*
- *Marvel Heroes Hors Série 9*

Fils d'un riche industriel, Tony Stark est un petit prodige de la mécanique. À 21 ans, il hérite de l'entreprise de son père et, sous sa direction, Stark International devient l'un des plus gros fabricants d'armes de la planète. Alors qu'il se trouve en Asie pour tester sur le terrain une armure de combat, Tony Stark reçoit un éclat de grenade dans la poitrine et est fait prisonnier par le seigneur de la guerre Wong-Chu. Ce dernier lui ordonne de mettre au point une arme de destruction massive faute de quoi il n'aura pas droit à l'opération qui seule peut lui sauver la vie.

Avec l'aide d'un autre prisonnier, le prix Nobel de physique Ho Yinsen, Stark élabore alors un exosquelette équipé de toute une palette d'armes. De son côté, Yinsen conçoit le plastron de l'armure qui pourra soutenir le cœur de l'industriel. Grâce à l'armure et au sacrifice du professeur Yinsen, Tony Stark parvient à s'évader. Une fois rentré aux États-Unis, il dessine une nouvelle armure et fait croire qu'Iron Man est son garde du corps. Commence alors sa double vie de richissime industriel et de super-héros. Au début, les adversaires d'Iron Man sont surtout des espions industriels et des agents de l'étranger qui cherchent à voler les secrets des armes fabriquées par Stark. Mais avec le temps, Tony ne se contente plus de protéger ses seuls intérêts personnels. Il élargit le champ de ses activités aux dangers qui menacent la sécurité nationale et internationale. Iron Man participe même à la création des Vengeurs (Avengers) et Stark devient le sponsor attitré de l'équipe.

Tales of Suspense #39, mars 1963

Bien qu'il soit très fortuné, Tony Stark est loin d'avoir une vie parfaite. Il est obligé de porter en permanence une variante du plastron de son armure afin d'empêcher l'éclat de grenade logé dans sa poitrine d'endommager davantage son cœur. Tony Stark a également longtemps été alcoolique et sa vie personnelle est pour le moins agitée. D'une certaine façon, Iron Man est pour Tony Stark une carapace qui le protège du monde extérieur.

Iron Man a toutes sortes d'ennemis, des fous qui désirent conquérir le monde à ses concurrents dans les affaires, en passant par des super-vilains et des agents de l'étranger qui imitent ou volent sa technologie. Et comme ses adversaires évoluent, Iron Man doit sans cesse modifier son équipement.

L'une de ses armures en particulier est si sophistiquée qu'elle parvient à un certain degré de conscience et tente de prendre la place de Stark en tant qu'Iron Man. Grâce à son intelligence hors du commun, Stark réussit à endommager l'Armure Pensante (Sentient Armor). Désirant mourir en être humain et éprouver le goût du sacrifice, cette dernière se "suicide" en prenant soin de laisser un cœur artificiel à son créateur.

IRON MAN

Avec le temps, Tony Stark se sent plus responsable de l'usage que l'on fait de sa technologie à travers le monde. Il comprend qu'il va laisser derrière lui un héritage de destruction et de guerre car les pays auxquels il vend ses inventions les utilisent pour opprimer et tuer. Stark rompt alors les relations avec le gouvernement américain et refuse désormais de fabriquer des armes, préférant se consacrer à des inventions visant à améliorer la vie des gens.

Comme le lui ont enseigné ses parents, Tony Stark estime très important de ne jamais oublier ceux grâce à qui il peut mener une vie si confortable, et il finance de nombreuses fondations et œuvres caritatives. Comme on l'a dit, Tony Stark a mûri et, avec le sens des responsabilités, lui est venu le désir de dévoiler au monde le secret de sa double identité. Il est donc devenu l'un des rares super-héros de la planète à agir en toute transparence.

Dessin Michael Ryan

Dessin : Kia Asamiya

HANK PYM

Nom français :	**HANK PYM**
Véritable nom :	Henry Pym
Première apparition :	*Tales to Astonish* #27 (1962)
Taille :	1,82 m
Poids :	83 kilos
Yeux :	Bleus
Cheveux :	Blonds

POUVOIRS/ARMES

- Capacité d'augmenter (maxi 30 m) ou diminuer sa taille (taille d'une fourmi)
- Force surhumaine quand il grandit, conserve sa force quand il réduit sa taille
- Q.I. exceptionnel

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Le biochimiste Hank Pym découvre un jour un groupe très rare de particules subatomiques grâce auxquelles il met au point un sérum permettant de faire varier la taille. Il teste la formule sur lui-même et s'aperçoit qu'elle est beaucoup plus puissante qu'il ne l'a prévu. Réduit à la taille d'un insecte, Hank se retrouve dans une fourmilière d'où il a le plus grand mal à s'échapper vivant.

Hank Pym décide alors d'étudier la vie et le comportement des fourmis et met au point un casque cybernétique qui lui permet de communiquer avec les insectes. Après avoir été contraint d'utiliser son sérum et sa toute nouvelle invention pour empêcher qu'on ne lui vole le fruit de ses recherches.

LES INDISPENSABLES

- *Marvel Heroes 9-11*
- *Iron Man 18-20*
- *Thor 6-11*

Dessin : Carlos Pacheco

Pym songe à s'engager dans une carrière de justicier masqué sous le nom d'Homme-Fourmi.

Lorsque son collègue Van Dyne se fait assassiner, Hank Pym partage le secret de sa double vie avec la fille de ce dernier, Janet, et lui donne le pouvoir de venger la mort de son père. Sous l'identité de la Guêpe (Wasp), Janet aide l'Homme-Fourmi à arrêter l'assassin pour qu'il passe en justice. Ils continuent ensuite à travailler en duo, tombent amoureux l'un de l'autre et finissent par se marier. L'Homme-Fourmi et la Guêpe contribuent à la création des Vengeurs (Avengers) à la suite de quoi Hank Pym invente un nouveau sérum qui lui permet cette fois d'augmenter sa taille et il prend l'identité de Giant-Man puis de Goliath. Après des années passées au contact des particules Pym, Hank découvre que Janet et lui n'ont plus besoin de sérum pour changer de taille.

Parallèlement à sa carrière de super-héros, Hank Pym demeure un scientifique obsédé par la perfection, et ses recherches finissent par aboutir à la création d'un monstre : un androïde possédant une intelligence propre, Ultron. Doté d'une pensée propre, la créature de Pym décide de faire disparaître les humains de la surface de la planète et de remplacer la vie organique par la vie robotique. Ultron se révolte contre son créateur et devient l'un des pires ennemis des Vengeurs. Des années plus tard, on apprendra que Hank Pym avait copié ses propres schémas cérébraux pour fabriquer Ultron : en fait, Ultron, c'est Hank Pym dépourvu de conscience et de morale

Pendant des années, Ultron fait de la vie de Pym un enfer et ce dernier est mentalement très atteint. Il se sent coupable des exactions que commet sa créature et il essaie de compenser ses crimes. Davantage encore fragilisé par un accident survenu dans son laboratoire, Hank Pym endosse une nouvelle identité, celle du fier-à-bras Pourpoint Jaune. Malgré tout, les terribles remords qui le hantent pour avoir inventé Ultron et une instabilité émotionnelle grandissante finissent par détruire son mariage avec Janet.

Dessin : Carlos Pacheco

Le jour où Ultron extermine toute la population de la Slorénie, en Europe de l'Est, c'en est trop pour Hank Pym qui s'acharne sur le robot jusqu'à que ce dernier se rende. Pour Hank Pym, enfin, c'est une page de tournée. Il se remet peu à peu psychologiquement et, pour concrétiser sa guérison, décide de garder définitivement l'identité de Pourpoint Jaune. Janet et lui sont de nouveau amoureux l'un de l'autre mais ne songent pas à se remarier pour l'instant. Maintenant qu'il a trouvé l'équilibre, il ne reste à Hank Pym qu'à réussir à jongler entre ses responsabilités de compagnon, de scientifique et de Vengeur.

QUICKSILVER

Nom français :	**VIF-ARGENT**
Véritable nom :	Pietro Maximoff
Première apparition :	*X-Men* #4 (1964)
Taille :	1,82 m
Poids :	79 kilos
Yeux :	Bleus
Cheveux :	Argentés

INTELLIGENCE

FORCE

RAPIDITÉ

RÉSISTANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE

APTITUDE AU COMBAT

POUVOIRS/ ARMES

- Vitesse surhumaine

LES INDISPENSABLES

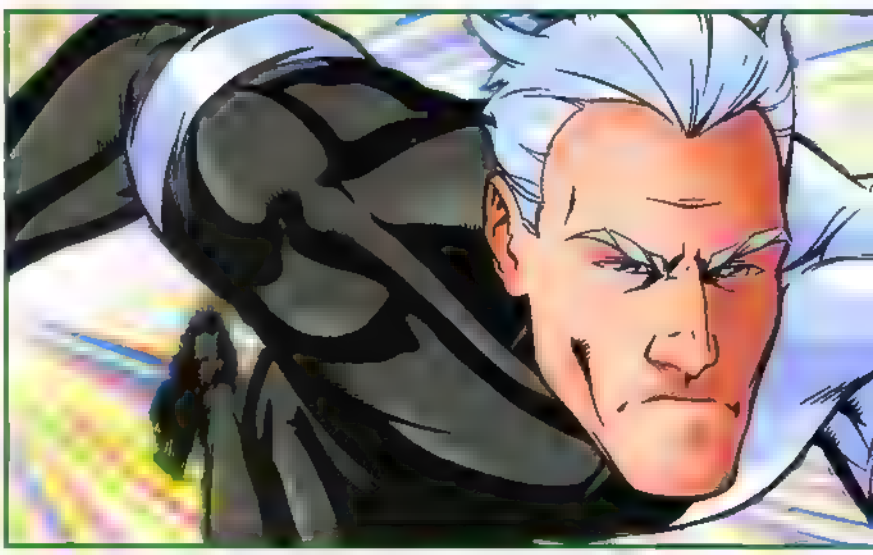
- *Marvel Heroes 1-5*
- *Iron Man 1-4*
- *X-Men 80*
- *X Men Hors Série 1*

Dessin : Derec Aucoin

Orphelins de naissance, Pietro et Wanda Maximoff sont élevés par des gitans. À l'adolescence, les jumeaux découvrent qu'ils possèdent des pouvoirs surhumains. Wanda peut provoquer d'étranges phénomènes et Pietro est capable de se déplacer à une vitesse extraordinaire. Un jour que leur père adoptif vole de la nourriture pour nourrir sa famille affamée, des villageois en colère attaquent le camp des gitans. Grâce à son don, Pietro parvient à s'enfuir avec sa sœur. Pendant les quelques années qui suivent, ils vivent en fugitifs, se déplaçant à travers l'Europe centrale.

Alors qu'ils visitent un petit village, Wanda met le feu à une maison sans le vouloir à cause de son pouvoir-hex incontrôlable. Pietro fait tout pour défendre sa sœur contre la population et ses peurs superstitieuses, mais les deux jeunes gens se retrouvent vite en mauvaise posture. Ils sont sur le point d'être lynchés quand Magnéto (Magneto) intervient et sauve les deux mutants. Redoutant la colère du mutant subversif qu'est Magnéto, la Sorcière Rouge (Scarlet Witch) et Vif-Argent se sentent obligés de servir leur nouveau maître et, en tant que membres de la Confrérie des Mutants, ils participent à sa campagne contre l'humanité.

Lors de l'éclatement de la Confrérie, Pietro et Wanda reconnaissent qu'ils se sont fourvoyés et cherchent à réparer leurs erreurs. Ils font alors acte de candidature auprès des Vengeurs (Avengers) qui les acceptent dans leurs rangs. Ce n'est que plus tard qu'ils apprennent que Magnéto est en fait leur père. Il leur révèle la vérité dans l'espoir de les rallier à sa cause, mais Pietro et Wanda ne se laissent pas convaincre.



Dessin : Derec Aucoin

Doté de la capacité de réfléchir et de se déplacer à une vitesse surhumaine, Pietro a du mal à tenir en place. Il déplore son côté impulsif et ses décisions hâtives et aspire à atteindre à un semblant d'équilibre. Jusqu'à présent, il n'y est pas parvenu, et son mariage avec Crystal des Inhumains (Inhumans) était voué à l'échec en dépit des multiples tentatives de réconciliation et de la naissance de leur fille Luna.

Pietro porte à la fois le fardeau de l'héritage de son père et de ses propres lacunes en tant qu'homme, mari et père. Pourtant, Vif-Argent ne désespère pas. Il continue de chercher un sens à sa vie en dehors de l'ombre de Magnéto. Souvent considéré comme arrogant, désagréable et peu fiable, Pietro se moque de l'opinion des autres. Il a hérité de son père Magnéto une grande confiance en lui et une certaine force de caractère. Pourtant, il lui arrive d'être effrayé par ce qu'il est : le reflet de ce que son père était jadis et serait demeuré s'il n'avait cédé à la haine qui a fini par corrompre son âme. La vie de Pietro est assez mouvementée, mais il est désormais en paix avec ce qu'il est au fond, un homme honorable et un héros quoi qu'il arrive.

SCARLET WITCH

Nom français : **LA SORCIÈRE ROUGE**
Véritable nom : Wanda Maximoff
Première apparition : *X-Men* #4 (1964)
Taille : 1,68 m
Poids : 58 kilos
Yeux : Bleus
Cheveux : Auburn

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

POUVOIRS/ ARMES

- Pouvoir de contrôler le chaos et de modifier les champs de probabilité

LES INDISPENSABLES

- *Iron Man 1-4*
- *Iron Man 18-20*
- *Marvel Heroes 1-5*
- *Marvel Heroes 15-17*
- *Marvel Heroes Hors Série 7*
- *Marvel Top 14*
- *Marvel Top 18 19*
- *Marvel Mega 14*
- *Récit Complet Marvel 4*

Wanda Maximoff et son frère jumeau Pietro sont les enfants de Magnéto (**Magneto**) mais naissent à l'insu de leur père dans les montagnes de l'Europe de l'Est. Abandonnés par leur mère, ils sont recueillis par un couple de gitans. Née par une nuit de tempête surnaturelle, Wanda possède dès l'enfance un potentiel mystique qui finira par affecter ses pouvoirs mutants latents et qui lui permet de canaliser la magie du chaos de bien des manières fort utiles. Parmi lesquelles ses sphères-hex, des poches d'énergie psionique qui font "disjoncter" la réalité et créent des perturbations aléatoires au niveau moléculaire dans les champs de probabilité entourant la cible choisie. Résultat, cela provoque des phénomènes inattendus, sauf quand Wanda dispose d'assez de temps pour "orienter" son pouvoir-hex vers des résultats donnés.

À l'adolescence, les pouvoirs mutants de Wanda et Pietro se manifestent, ce qui les oblige vite à fuir leur famille adoptive. Pendant quelques années, les jumeaux errent à travers l'Europe centrale, où ils sont souvent la cible de persécutions, le rapide Pietro se débrouillant pour protéger sa sœur, au tempérament plus calme.

C'est à une de ces occasions que Magnéto intervient alors qu'une foule de villageois superstitieux s'apprête à tuer Wanda et Pietro. Ignorant qu'il s'agit de leur père naturel, ils s'enrôlent dans sa Confrérie des Mutants sous l'identité de la Sorcière Rouge et Vif-Argent (**Quicksilver**). Ils sont bien conscients que les actions terroristes auxquelles ils participent sont immorales, mais ils se sentent redevables envers Magnéto et de plus redoutent sa colère

Dessin : George Pérez

Après la dissolution de la Confrérie des Mutants, Wanda et Pietro essaient de racheter leurs erreurs et font acte de candidature pour intégrer l'équipe des Vengeurs (**Avengers**). Parmi eux, Wanda sort peu à peu de sa coquille. Elle devient l'amie intime de plusieurs membres de l'équipe, tissant des liens qui sont toujours aussi solides, des années plus tard. Alors que Magnéto ne voyait en Wanda qu'un moyen de parvenir à ses fins, les Vengeurs savent reconnaître ses pouvoirs mais l'aiment pour ce qu'elle est.

Sans doute en quête d'une stabilité dont elle a toujours été privée, Wanda tombe amoureuse et épouse un membre des Vengeurs, "l'homme parfait" qu'est **Vision**, un humanoïde de synthèse. Mais le destin ne leur est pas favorable, et la décision du gouvernement américain de démonter l'androïde – qu'il considère comme un danger pour la sécurité de notre planète – met un terme à leur union. Wanda est obligée de trouver en elle seule la force de continuer.

Réservée et très émotive, Wanda mûrit au contact des Vengeurs et finit par acquérir un certain contrôle sur ses pouvoirs et même souvent par prendre le commandement de l'équipe. Mais étant donné son passé, elle a parfois tendance à se sentir un peu en marge en dépit du sentiment de sécurité et de stabilité que sa vie parmi les Vengeurs lui procure. Ces Vengeurs auxquels elle est tellement reconnaissante de l'avoir acceptée et de lui avoir accordé leur confiance et leur amitié malgré son passé tumultueux. Maintenant qu'elle a surmonté ses péchés de jeunesse et les défaillances de son père, Wanda est prête à assumer son avenir en femme indépendante.

Dessin : Derec Aucoin

SHE-HULK

Nom français :	**MISS HULK**
Véritable nom :	Jennifer Walters
Première apparition :	*Savage She-Hulk* #1 (1980)
Taille :	2 m
Poids :	292 kilos
Yeux :	Verts
Cheveux :	Verts

INTELLIGENCE

FORCE

RAPIDITÉ

RÉSISTANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE

APTITUDE AU COMBAT

POUVOIRS/ ARMES

- Force surhumaine
- Insensible à la douleur, aux blessures et aux maladies

LES INDISPENSABLES

- *Marvel Elite 18-20*
- *Marvel Heroes 32-35*

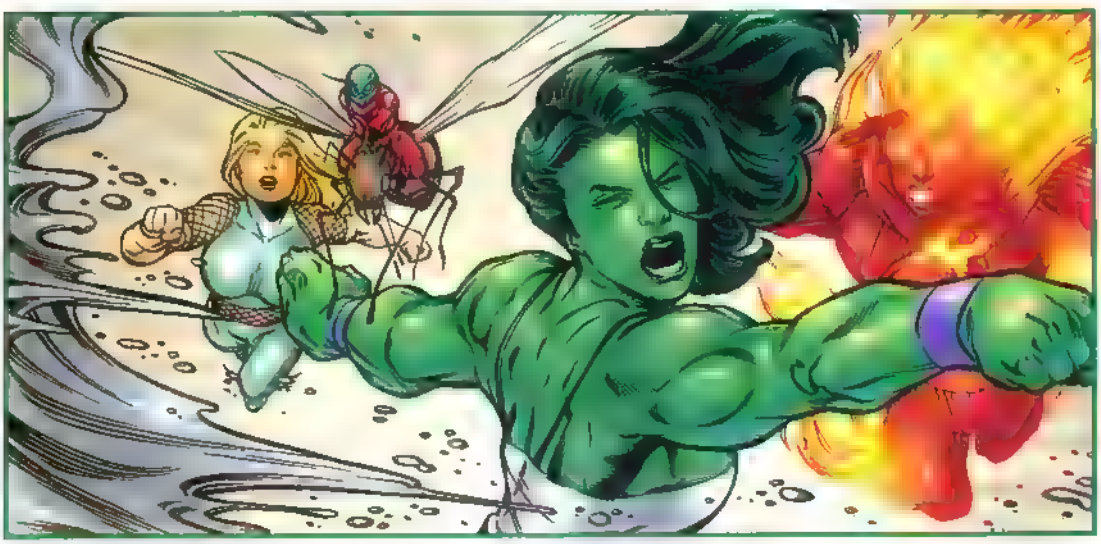
Dessin : Adam Hughes

Enfant, la timide Jennifer Walters passe toutes ses vacances d'été avec son cousin Bruce Banner, et ils deviennent comme frère et sœur. Tous deux bons élèves, ils partagent une intense curiosité intellectuelle qui ne fera que renforcer leurs liens avec les années. Tandis que Bruce suit des études de médecine et de physique, Jennifer se tourne vers le droit. Ils se perdent de vue quand Bruce commence à travailler pour l'armée à des recherches top secret sur la bombe gamma. Après avoir obtenu son diplôme, Jennifer s'installe comme avocate à Los Angeles.

Des années plus tard, Bruce décide de venir trouver Jennifer et de lui révéler sa double vie sous le nom de Hulk. À cette période, Jennifer défend le criminel Lou Monkton, qui a été piégé et faussement accusé de meurtre par Nicholas Trask, un gangster. Alors que Jennifer conduit Bruce dans sa maison de Los Angeles, un des hommes de main de Trask tente de l'assassiner. Jennifer est blessée par une balle et perd rapidement son sang. Bruce improvise donc une transfusion d'urgence.
Peu de temps après, sous l'effet de la colère, Jennifer devient une sculpturale masse de muscles de deux mètres de haut. Comme elle a conservé son niveau intellectuel sous l'aspect de Miss Hulk, Jennifer décide de combattre le crime dès qu'elle en a la possibilité.

Jennifer tire une grande satisfaction de ses aventures en tant que Miss Hulk et même si elle est capable, au début, de reprendre forme humaine, elle ne le fait que rarement.
On suppose que les mutations provoquées par les rayons gamma libèrent des aspects réprimés de la personnalité. Dans le cas de Bruce, sa colère rentrée a donné naissance à un Hulk sauvage et infantile, tandis que le nouveau physique de Jennifer lui a seulement apporté une plus grande confiance en elle.

Au début, Miss Hulk se contente d'intervenir en Californie méridionale, mais sa réputation s'étend rapidement. Elle ne tarde pas à suspendre sa carrière d'avocate et à rejoindre les rangs des Vengeurs (Avengers), puis ceux de Heroes for Hire, Inc. Depuis qu'elle a remplacé la Chose (Thing) auprès des Fantastiques (Fantastic Four), Jennifer est membre de facto de l'équipe et considérée comme un membre de la famille. Elle a maintenant repris ses activités d'avocate, mais elle n'hésite jamais à troquer son tailleur contre un justaucorps quand les héros les plus puissants de la Terre font appel à ses services

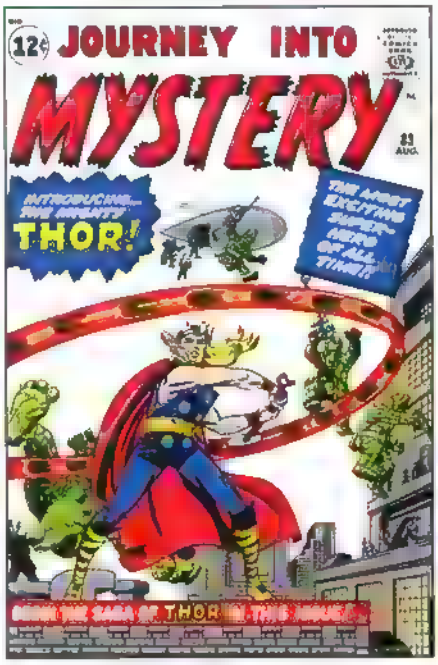


Dessin : Carlos Pacheco

THOR

Nom français :	**THOR**
Véritable nom :	Thor
Première apparition :	*Journey Into Mystery* #83 (1962)
Taille :	1,98 m
Poids :	288 kilos
Yeux :	Bleus
Cheveux :	Blonds

Journey Into Mystery #83, août 1962



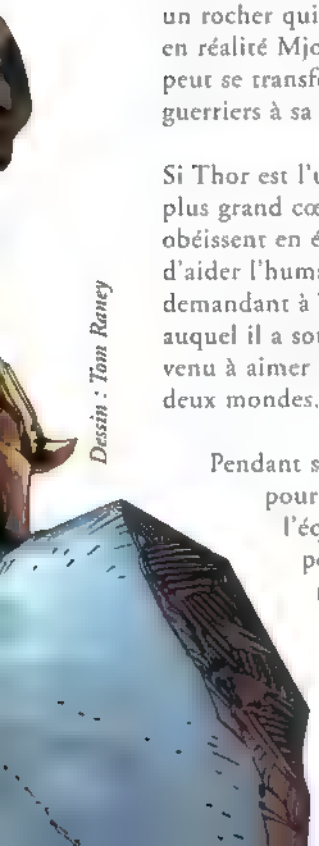
Thor est le fils d'Odin, souverain d'Asgard depuis très longtemps. Élevé avec le fils adoptif d'Odin, Loki, il est évident pour tous que Thor doit hériter du royaume des dieux nordiques. Dès l'adolescence, ses exploits sont légendaires, et quand il atteint l'âge adulte, Odin lui confie Mjolnir, le marteau mystique d'Uru, qui demeure jusqu'à nos jours le symbole de la puissance du dieu du Tonnerre

Téméraire au combat, Thor est également une forte tête et un impulsif qui manque de déclencher une guerre entre les dieux d'Asgard et les Géants des Glaces de Jotunheim en violant un traité qui unit les deux mondes. Désireux de donner une leçon d'humilité à Thor, Odin bannit son fils préféré sur Terre, après l'avoir privé des souvenirs de sa vie en tant que dieu et emprisonné dans le corps d'un mortel handicapé, le Docteur Donald Blake, pour plus d'une décennie. Devant vivre avec la jambe blessée de Blake, Thor apprend la valeur de la persévérance ainsi que celle de la compassion au contact des malades et des mourants – d'abord en tant qu'étudiant en médecine, puis en tant que médecin reconnu.

Odin croit alors que Thor a compris la leçon et pousse Donald Blake à se rendre en Norvège où, pour échapper à un danger, le médecin se retrouve prisonnier dans une grotte et découvre une canne de bois noueuse. En frappant avec colère le bâton contre un rocher qui refuse de bouger, Thor retrouve sa forme divine et la canne se révèle être en réalité Mjolnir. Par la suite, en frappant soit la canne, soit Mjolnir, le fils d'Odin peut se transformer soit en Blake, soit en Thor. Demeuré sur Terre, Thor cherche des guerriers à sa hauteur et contribue à la création des Vengeurs (Avengers).

Si Thor est l'un des plus féroces guerriers d'Asgard, c'est également lui qui possède le plus grand cœur du royaume. Thor n'attend plus qu'on l'adore ou que ses disciples lui obéissent en échange de sa bénédiction ou de son intervention, et s'il prend la décision d'aider l'humanité, c'est par pure compassion pour la race humaine. Ce n'est qu'en demandant à Thor de rentrer à Asgard qu'Odin comprend la portée de l'enchantement auquel il a soumis son fils. Après tant de temps passé parmi les mortels, Thor en est venu à aimer la Terre autant que le royaume où il a vu le jour et il est déchiré entre les deux mondes.

Pendant ses années de service actif au sein des Vengeurs, Thor s'absente parfois pour régler des affaires à Asgard. Le fait qu'il adopte un profil bas au sein de l'équipe la plus puissante du monde lui vaut le respect et la confiance de la population. Peu nombreux sont néanmoins ceux qui croient qu'il est réellement le dieu asgardien du Tonnerre bien que Thor finisse par renoncer à l'identité de Donald Blake, préférant garder sa véritable forme en permanence. Toujours préoccupé par l'humilité de Thor, Odin le lie, au fil des années, à d'autres mortels comme, récemment, Jake Olson.



Dessin : Tom Raney

THOR

Au contact des humains, Thor comprend que l'immortalité est une amère bénédiction. Il voit ceux qu'il aime tomber malades et mourir, alors que lui ne vieillit pas d'un jour. C'est un fardeau qui pèse lourd sur les épaules du dieu du Tonnerre et qui explique qu'il ait du mal à s'engager dans des relations amicales intimes dont il sait qu'elles seront trop brèves à son échelle du temps.

La plupart des combats de Thor, à la fois sur Terre et à Asgard, sont le fruit des machinations de son frère adoptif. Loki n'a de cesse d'humilier ou de tenter de tuer Thor dans l'espoir de le supplanter en tant qu'héritier du trône d'Asgard. Outre les plans ourdis par Loki, Thor est également souvent mis à l'épreuve par Odin lui-même qui veut savoir s'il est prêt à régner un jour à sa place.

Malgré ces épreuves, Thor ne se sent pas prêt à assumer les charges du trône quand Odin meurt au combat. Après une période de doute et de deuil, Thor accepte le sceptre et la couronne d'Odin et prend bien contre son gré la suite de son père en tant que souverain des dieux nordiques. Heureusement, Thor a su tirer parti des leçons d'humilité et de compassion qu'il a apprises sur Terre, et son père serait fier de la façon dont il règne aujourd'hui.

POUVOIRS/ ARMES

- Résistance aux blessures, force et vitesse divines
- Maîtrise les éléments liés à l'orage
- Son marteau enchanté Mjolnir est capable de projeter de l'énergie mystique, d'ouvrir des passages entre les dimensions et permet à Thor de voler

LES INDISPENSABLES

- *100% Marvel Thor Vol. 1*
- *Avengers 1-13*
- *Thor 1-4*
- *Iron Man 1-4*
- *Marvel Elite 21-24*
- *Marvel Heroes Hors Série 6*
- *Album Top BD 13*

Dessin : Tom Raney

Dessin : Glenn Orbik

VISION

Nom français :	**VISION**
Véritable nom :	Vision
Première apparition :	Avengers #57 (1968)
Taille :	1,90 m
Poids :	135 kilos
Yeux :	Rouges
Cheveux :	Sans

POUVOIRS/ARMES

- Contrôle sa densité, intangibilité
- Rayons infrarouges

INTELLIGENCE

FORCE

RAPIDITÉ

RÉSISTANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE

APTITUDE AU COMBAT

LES INDISPENSABLES

- *Iron Man 1-4*
- *Iron Man 18-20*
- *Marvel Heroes 1-5*
- *Marvel Heroes 15-17*
- *Marvel Heroes Hors Série 7*
- *Marvel Top 14*
- *Marvel Mega 14*
- *Récit Complet Marvel 4*

Dessin : George Pérez

Construit à l'initiative d'Ultron, Vision est un androïde imitant virtuellement toutes les fonctions organiques d'un être humain et qui possède une pensée propre. Désirant se venger des Vengeurs (Avengers), Ultron utilise les schémas cérébraux de Wonder Man pour programmer les processeurs neuraux de Vision et y implante des cellules synthétiques lui permettant de modifier sa masse et son degré de tangibilité. Ultron envoie ensuite Vision tendre un piège aux Vengeurs. Mais, ému par la situation de l'équipe, Vision modifie les paramètres de sa mission et aide les héros à vaincre son créateur.

Dessin : Ariel Olivetti

Au lieu de créer un automate froid et calculateur, Ultron a donné vie à un être qui brûle d'atteindre à la conscience. Pendant des années, Vision est un membre zélé des Vengeurs. Il cherche sans cesse à transcender sa programmation originelle d'instrument de vengeance pour devenir vraiment "humain". Quand une relation sentimentale s'amorce entre la Sorcière Rouge (Scarlet Witch) et lui, Vision commence par résister, refusant l'idée qu'un androïde tel que lui puisse éprouver des sentiments pour quelqu'un. Mais finalement, leurs sentiments à tous deux évoluent vers un amour profond et ils finissent par se marier.

Quand un cristal implanté par Ultron dans ses circuits cérébraux gêne les capacités de l'androïde à raisonner, ce dernier essaye de résoudre les problèmes de la planète en prenant le contrôle des gouvernements, des entreprises et des forces armées dans le monde entier. Il s'empare de l'arsenal nucléaire des États-Unis, mais heureusement, les Vengeurs réussissent à le convaincre de renoncer à son projet. Ce n'est qu'au prix d'une lutte difficile contre lui-même qu'il finit par se déconnecter des banques de données de la planète.

Après ce grave incident, le monde entier considère Vision comme une menace pour la sécurité internationale. Au point que des agents du gouvernement enlèvent l'androïde, le démantèlent et effacent sa mémoire. Mais la Sorcière Rouge et les Vengeurs mettent la main sur les composants de Vision, et Hank Pym le reconstruit et le reprogramme. Pourtant, cette fois, le synthézoïde est dépourvu d'émotions humaines et est incapable de répondre aux sentiments de la Sorcière Rouge.

Depuis, Vision a rechargé de nouveaux schémas cérébraux qui lui ont donné la capacité de ressentir des émotions. Très désireux de vivre pleinement ces émotions, le synthézoïde fait l'impossible pour explorer des aspects de sa personnalité autres que ceux programmés par Pym. Ainsi se rapproche-t-il peu à peu de cette humanité qui lui échappe depuis sa création.

WARBIRD

Nom français :	**WARBIRD**
Véritable nom :	Carol Susan Jane Danvers
Première apparition :	*Marvel Super-Heroes* #13 (1967)
Taille :	1,78 m
Poids :	54 kilos
Yeux :	Bleus
Cheveux :	Blonds

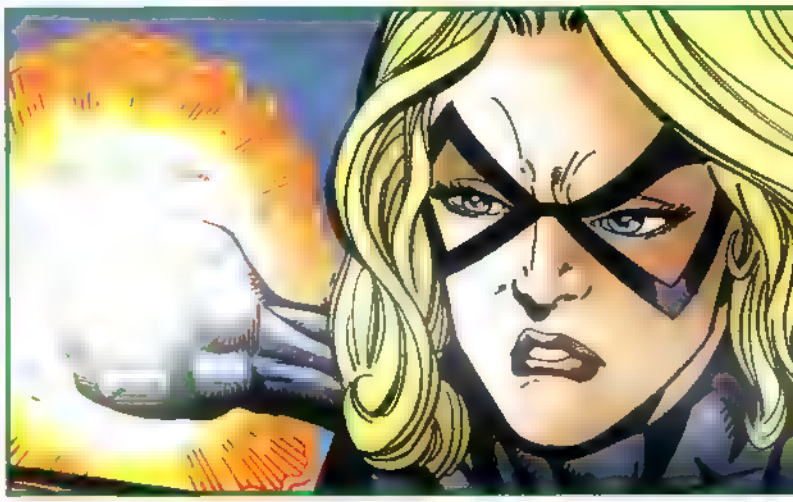
POUVOIRS/ ARMES

- Force surhumaine
- Haut niveau de résistance
- Capacité d'émettre de puissants rayons photoniques
- Capacité de voler
- Absorbe l'énergie, ce qui lui permet d'améliorer ses autres pouvoirs

LES INDISPENSABLES

- *Iron Man 1-4*
- *Iron Man 18-20*
- *Marvel Heroes 18-21*
- *Marvel Heroes 32-35*

Carol Danvers aime prendre des risques, et si elle est très jeune lorsqu'elle intègre l'US Air Force, c'est par amour des avions, mais surtout parce que son père estime que les filles n'ont pas leur place à l'université. Elle réussit particulièrement bien dans ce monde d'hommes et devient rapidement l'un des meilleurs agents des services secrets militaires. Elle travaille ensuite pour la NASA où elle devient le plus jeune chef de la sécurité de Cape Canaveral qui ait jamais existé et la première femme à occuper ce poste. C'est dans ce cadre que Carol rencontre le **Captain Marvel** des origines et qu'elle se retrouve mêlée à la lutte que mène le guerrier **kree** pour protéger la Terre contre son propre peuple.



Dessin : Manuel Garcia

Durant un des combats opposant Captain Marvel à un ennemi alien, Carol est accidentellement irradiée par une énergie inconnue émanant d'un appareil kree qui améliore sa structure génétique. Devenue une hybride d'humain et de Kree, elle acquiert une force et une vitesse surhumaines, la capacité de voler, un "septième sens" ainsi que la maîtrise des techniques de combat krees. Victime des circonstances, Carol décide de tirer le meilleur parti de ses nouveaux pouvoirs en défendant notre planète, ce qui l'amène souvent à se battre aux côtés des Vengeurs (**Avengers**).

La vie aventureuse de Carol s'écroule le jour où son identité lui est dérobée par Malicia (**Rogue**), à l'époque complice de la Confrérie des Mutants. Outre ses souvenirs, Carol perd quasiment toutes ses capacités surhumaines. Il lui faudra attendre d'être soumise à un rayon d'évolution extraterrestre qui réveillera le potentiel latent de ses gènes modifiés pour acquérir tout un arsenal de pouvoirs cosmiques alimentés par l'énergie d'un trou blanc. Bien que le Professeur X (**Professor X**) lui ait rendu ses souvenirs, Carol n'a pas réussi à rétablir de liens émotionnels forts avec les gens et les lieux de sa vie passée. Étrangère à son propre corps, elle fuit la planète et ses problèmes dans l'espoir de recommencer à zéro parmi les étoiles.

Quelques années plus tard, Carol revient sur Terre. Elle rejoint les rangs des Vengeurs sous l'identité de Warbird, mais ses pouvoirs cosmiques ne sont plus aussi performants. Elle-même n'est plus qu'un pâle reflet de ce qu'elle était, et elle cherche le réconfort dans l'alcool. L'ancienne étoile montante du monde des héros n'est plus, elle touche le fond et sa conduite peu digne des Vengeurs finit par la contraindre à quitter l'équipe.

Au bout d'un certain temps, Carol se reprend. Elle se réconcilie avec son passé et, ayant retrouvé son équilibre, reprend du service chez les Vengeurs. Maintenant qu'elle a surmonté son vide émotionnel, l'alcoolisme, le fait que ses pouvoirs ont beaucoup diminué et le reflet de son échec dans le regard de ses coéquipiers, elle peut assumer ses responsabilités et est redevenue un atout pour les Vengeurs. Impétueuse et intransigeante, Carol est une guerrière dans l'âme, que sa rage de se battre n'a jamais quittée. Elle doit encore lutter contre ses démons intérieurs, mais chaque jour, elle prouve qu'elle est capable de surmonter ses faiblesses

Dessin : Derec Ancoin

WASP

Nom français :	**LA GUÊPE**
Véritable nom :	Janet Van Dyne
Première apparition :	*Tales to Astonish* #44 (1963)
Taille :	1,60 m
Poids :	49 kilos
Yeux :	Bleus
Cheveux :	Auburn

POUVOIRS/ ARMES

- Peut réduire sa taille
- Force surhumaine (uniquement à taille réduite)
- Rayons de force bioélectriques
- Ailes d'insecte biomécaniques

LES INDISPENSABLES

- *Thor 6-11*
- *Iron Man 1-4*
- *Iron Man 18-20*
- *Marvel Heroes 1-5*
- *Marvel Heroes 15-17*

Dessin : Carlos Pacheco

Janet Van Dyne est la fille du très célèbre scientifique Vernon Van Dyne. Quand son père est assassiné, folle de douleur, Janet cherche le réconfort auprès du collègue de Van Dyne, le biochimiste Hank Pym. Elle ignore que Hank Pym mène une double vie et qu'il est également l'Homme-Fourmi, un justicier capable de changer de taille. Impressionné par la force morale de Janet, Hank lui révèle son secret et lui propose de lui donner des pouvoirs surhumains afin qu'elle puisse venger la mort de son père. Janet accepte sans hésiter.

Essential Avengers Vol. 1

Mettant à profit le résultat de ses recherches sur la structure organique des guêpes, Pym implante des cellules d'aile et d'antenne de guêpe dans les cellules des clavicules et des tempes de Janet. Il lui montre également comment utiliser les particules Pym qui lui permettent de réduire sa taille à un peu plus d'un centimètre pour recouvrer ensuite une taille normale. Grâce à l'introduction de cellules d'insecte dans ses propres cellules, Janet peut faire apparaître des ailes et communiquer avec les insectes quand elle prend sa taille réduite. Sous l'identité de la Guêpe, elle aide l'Homme-Fourmi à arrêter l'assassin de son père, après quoi elle devient sa partenaire pour lutter contre le crime et développe peu à peu des techniques de combat qui lui permettront de devenir une héroïne à part entière.

La Guêpe est la seule femme que compte l'équipe fondatrice des Vengeurs (Avengers), créée pour affronter des ennemis qu'un seul héros ne peut combattre seul. C'est d'ailleurs elle qui baptise le groupe en référence à leur toute première aventure. Par ailleurs, l'association de Janet et Hank prend un tour plus personnel. Ils ne tardent pas à tomber amoureux l'un de l'autre et à se marier

À l'âge de 23 ans, Janet hérite de l'intégralité de sa fortune. Elle est désormais indépendante financièrement, et même riche, mais elle n'en continue pas moins à mener sa vie d'héroïne (à cette époque, le public sait que c'est la Guêpe) tout en se lançant dans une carrière de créatrice de mode. Malheureusement, la vie personnelle de Janet est moins réussie ; son mariage tumultueux avec Hank se termine par un divorce, dû en grande partie à la fragilité mentale de Pym résultant de son sentiment de culpabilité après la création de Ultron. Par la suite, Janet et Hank se réconcilient.

Bien qu'elle ne se soit à l'origine lancée dans la carrière de justicière que pour aider l'Homme-Fourmi, Janet a depuis largement fait ses preuves en tant qu'héroïne. Ses talents de chef et de stratège ne sont par ailleurs plus à démontrer non plus.

WONDER MAN

Nom français :	**WONDER MAN**		
Véritable nom :	Simon Williams	**Poids :**	171 kilos
Première apparition :	*Avengers* #9 (1964)	**Yeux :**	Rouges
Taille :	1,87 m	**Cheveux :**	Gris, inexistants sous forme ionique

POUVOIRS/ARMES

- Force, endurance et résistance surhumaines
- Capacité de voler

INTELLIGENCE

FORCE

RAPIDITÉ

RÉSISTANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE

APTITUDE AU COMBAT

LES INDISPENSABLES

- *Iron Man 1-4*
- *Marvel Heroes 9-11*
- *Album Top BD 11*

Simon Williams est le plus jeune fils de Sanford Williams, industriel et fondateur d'une florissante entreprise de fabrication de munitions. À sa mort, le jeune Simon, alors âgé de 22 ans, prend la Williams Innovations en charge. À cause de son inexpérience, l'entreprise perd vite sa place de leader sur le marché. Simon est paniqué et se met alors à investir l'argent familial dans nombre d'entreprises plus ou moins douteuses. Quand le conseil d'administration a vent de l'affaire, Simon est poursuivi en justice.

Avengers: Clear and Present Dangers TPB

Un procès qui n'échappe pas au criminel de guerre nazi Heinrich Zémo. Quand les médias rapportent que Simon Williams accuse son concurrent Stark Industries d'être à l'origine de ses problèmes, le Baron Zémo lui propose de faire partie de son équipe, les Maîtres du Mal. En effet, le baron croit qu'Anthony Stark est l'employeur de son ennemi, Iron Man. En réalité, bien sûr, Iron Man et Stark ne font qu'un. Un peu déboussolé par tous ces événements, Simon accepte de tester le "rayon ionique" de Zémo censé lui conférer une force et une endurance surhumaines. Et, de fait, après un traitement chimique et aux rayons, Simon se retrouve doté des capacités promises.

Via une parodie de combat contre les Maîtres du Mal, Wonder Man gagne la confiance des Vengeurs (Avengers) pour mieux attirer ensuite la célèbre équipe dans une embuscade. Mais durant l'affrontement qui suit, Simon est pris de remords et décide de ne pas trahir les Vengeurs, même si cela doit lui coûter la vie. Privé du traitement de Zémo, Wonder Man ne tarde pas à succomber aux mystérieux effets secondaires qui accompagnent l'acquisition de ses pouvoirs. Après avoir dit aux Vengeurs combien il est heureux de mourir sur un acte de noblesse, Wonder Man s'écroule, apparemment mort.

C'est du moins ce qu'il paraît. En fait, Wonder Man tombe dans un profond coma provoqué par les modifications mutagènes encore instables qui s'opèrent dans son organisme. Les Vengeurs comprennent plus tard que durant cette période, le corps de Simon s'est transformé pour devenir une sorte de substance ressemblant à de la chair, mais alimentée par l'énergie ionique. Après son réveil, Wonder Man devient membre à part entière des Vengeurs. Tout en faisant partie de l'équipe, Wonder Man est successivement acteur, consultant en sécurité et cascadeur. À chaque victoire, sa confiance en lui augmente et, "enivré" par l'énergie ionique, il commence à se croire immortel… jusqu'à ce que l'explosion d'un canon ionique kree disperse l'énergie ionique de son corps.

L'amour de Wonder Man pour la Sorcière Rouge (Scarlet Witch), Wanda Maximoff, maintient son lien avec le plan mortel, tandis que l'amour de cette dernière pour Simon lui permet de canaliser les énergies du chaos qu'elle va utiliser pour le ressusciter. Désireux de se montrer digne de la seconde chance qui lui est accordée, Simon Williams crée une association à but non lucratif financée par la réédition de ses films et vidéos et destinée à aider les individus dépassés par des forces ou des pouvoirs qu'ils ne contrôlent pas. Maintenant qu'il est libéré de ses vieux démons, Wonder Man est devenu un justicier efficace et un pilier des Vengeurs.

Dessin : George Pérez

EDWIN JARVIS

Nom français :	**EDWIN JARVIS**		
Véritable nom :	Edwin Jarvis	**Poids :**	72 kilos
Première apparition :	*Tales of Suspense* #59 (1964)	**Yeux :**	Bleus
Taille :	1,78 m	**Cheveux :**	Noirs

Après le décès de ses employeurs Howard et Maria Stark, le maître d'hôtel Edwin Jarvis reste au service de la famille. Il est présent le jour où leur fils Tony Stark, sous l'identité d'Iron Man, réunit les Vengeurs (Avengers) et fait don à l'équipe de l'hôtel particulier de la famille Stark afin qu'elle l'utilise comme quartier général. Depuis ce jour, Jarvis demeure à l'hôtel des Vengeurs et remplit les fonctions de maître d'hôtel des héros les plus puissants du monde.

Bien qu'initialement un peu méfiant vis-à-vis de ses nouveaux employeurs, Jarvis s'habitue peu à peu aux Vengeurs et finit même par se lier d'amitié avec certains d'entre eux. Depuis des années, il les sert avec une loyauté et une efficacité sans faille, qu'il s'agisse de tâches strictement ménagères ou de la supervision de systèmes très sophistiqués. Jarvis assiste souvent les Vengeurs dans leurs missions et son rôle va bien au-delà de celui de simple maître d'hôtel.

Dessin : Michael Gaydos

Dans une existence où le fantastique fait souvent irruption, Jarvis représente un point d'ancrage pour les membres de l'équipe dont la vie privée est perturbée du fait de leur carrière de super-héros. Pour eux, il incarne un peu une figure paternelle et il recueille souvent les confidences des Vengeurs les plus jeunes quand ils se sentent dépassés par les responsabilités qu'impliquent leur appartenance à la prestigieuse équipe.

Toujours à l'écoute et digne de la plus totale confiance, Jarvis est indispensable aux Vengeurs. Et bien qu'il ne le laisse jamais paraître, il est extrêmement flatté de la confiance que les héros lui accordent

LES INDISPENSABLES

- *Iron Man 1-4*
- *Marvel Heroes 1-4*
- *Marvel Heroes 18-26*

RICK JONES

Nom français :	**RICK JONES**		
Véritable nom :	Rick Jones	**Poids :**	74 kilos
Première apparition :	*Incredible Hulk* #1 (1962)	**Yeux :**	Marron
Taille :	1.73 m	**Cheveux :**	Bruns

Rick Jones perd ses parents à l'adolescence et s'enfuit de l'institution où il est placé parce qu'il y est maltraité. Il est ensuite obligé de survivre en faisant divers petits boulots un peu louches. C'est un jeune homme remuant et rebelle, et à la suite d'un pari, il se rend en voiture sur le site d'essais de la bombe gamma qu'expérimente l'armée le soir où la bombe doit être mise à feu. Le Dr Bruce Banner, concepteur de la bombe, aperçoit Rick et réussit à le mettre à l'abri dans une tranchée juste avant l'explosion. Mais c'est du coup Banner qui est irradié et son acte d'héroïsme lui vaudra de se transformer en **Hulk**. Se sentant coupable de ce qui est arrivé, Rick Jones décide de rester aux côtés du monstre qu'est devenu Banner et de le soutenir dans son épreuve.

Quand **Loki** prend le contrôle de Hulk, Rick contribue à la formation des Vengeurs (**Avengers**) qui se chargent de neutraliser la créature. Enthousiasmé par cette vie d'aventures, Rick Jones devient alors pour quelque temps le partenaire de **Captain America**. Au fil des ans, il épaule divers super-héros, qui le fascinent au début, mais dont il finit par jalouser les super-pouvoirs. La solution idéale se présente quand il découvre une paire de bracelets extraterrestres qui lui permettent d'échanger de place avec Captain Mar-Vell, un guerrier **kree** emprisonné dans une dimension appelée Zone Négative. En faisant appel à Mar-Vell, Jones peut jouer les héros tout en laissant son alter ego faire tout le travail. Quand Mar-Vell meurt d'un cancer, Rick Jones reprend du service aux côtés de Banner.

En dépit d'une vie relativement agitée, il trouve le temps de rencontrer et d'épouser Marlo Chandler. Leur amour, très profond, résiste à tout y compris à la mort, au démembrement et à l'exil à l'autre bout de la galaxie.

Lors d'un conflit global impliquant les Vengeurs, il se sacrifie pour empêcher la destruction de toute réalité, et, Genis, le fils de Mar-Vell, décide de fusionner sa force vitale avec celle de Jones qui a subi des blessures mortelles. Il en résulte le nouveau **Captain Marvel**, qui est une combinaison de Genis et de Rick Jones. Jones est ainsi devenu le héros qu'il a toujours voulu être et apprécie chaque minute de cette existence tant désirée.

LES INDISPENSABLES

- *Thor 6-18*
- *Hulk : L'Intégrale Vol. 1*
- *100% Marvel Hulk Vol. 1*
- *Marvel : Les Origines Vol. 1*
- *Marvel Heroes Hors Série 1*
- *Marvel Heroes Hors Série 5*
- *Marvel Heroes Hors Série 10-11*

Dessin : ChrisCross

"THUNDERBOLT" ROSS

Nom français :	**"THUNDERBOLT" ROSS**		
Véritable nom :	Général Thaddeus E. "Thunderbolt" Ross	**Poids :**	110 kilos
Première apparition :	*Incredible Hulk* #1 (1962)	**Yeux :**	Bleus
Taille :	1,82 m	**Cheveux :**	Blancs

Thaddeus Ross fait partie d'une lignée d'officiers de l'armée américaine. Il gravit rapidement les échelons et accumule les faits d'armes glorieux au sein de l'Air Force. Il doit son surnom ("Thunderbolt") à l'un de ses premiers combats, où il frappe avec la vitesse et la force de l'éclair. La paix revenue, Ross est affecté à une base dans le désert du Nouveau Mexique.

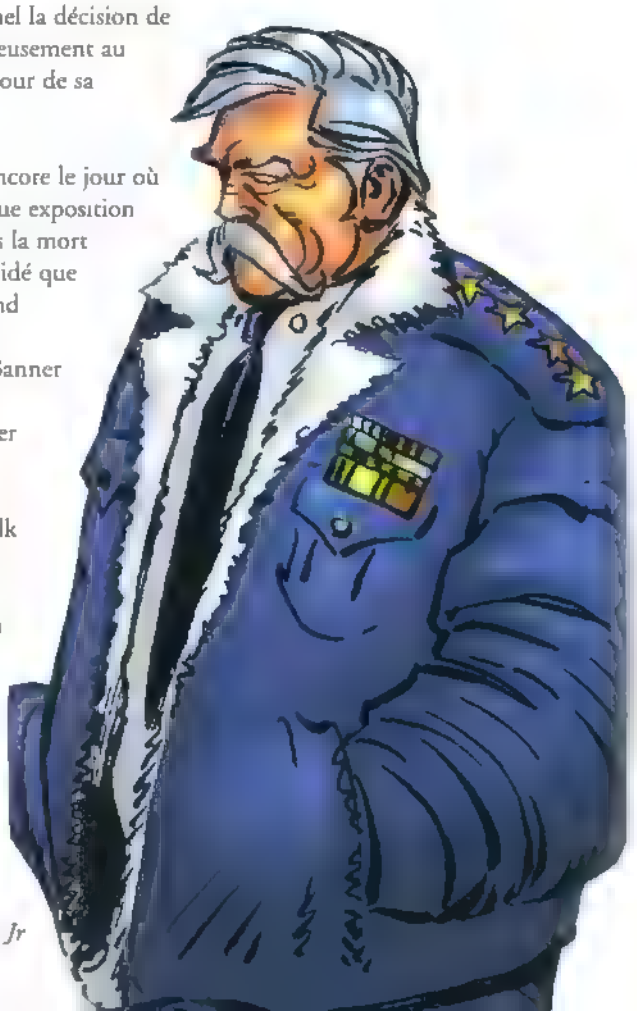
Bien que peu satisfait par le côté administratif de son travail, le général Ross se révèle tout à fait à la hauteur pour superviser les travaux de recherche de l'armée sur les rayons gamma. Dès le départ, néanmoins, il prend en grippe le responsable civil du projet, le Dr Bruce Banner. Pire, sa fille Betty, dont il espérait bien qu'elle épouserait un jour un officier, est immédiatement séduite par le chercheur à l'aspect bien peu viril.

Quand Hulk se manifeste près de la base que Ross commande un peu après que Banner a été irradié par des rayons gamma lors de l'explosion de la première bombe, le Pentagone charge le général de l'opération Hulk. Sa mission : trouver et capturer le monstre (ou le tuer). Ross n'apprend que plus tard que Hulk et Bruce Banner ne font qu'un, ce qui renforce sa volonté de neutraliser à tout prix cet homme qu'il a toujours jugé indigne de sa fille.

Le général Ross prend comme un affront personnel la décision de Bruce et de Betty de se marier. Il s'oppose vigoureusement au projet mais finira par devoir l'admettre pour l'amour de sa fille.

Les relations de Ross avec son gendre empirent encore le jour où l'on apprend que Betty est malade suite à sa longue exposition aux rayons gamma qui émanent de Banner. Après la mort de Betty, le général Ross repart en chasse. Il a décidé que Banner paierait de sa vie le décès de sa fille. Quand il apprend que c'est en fait l'Abomination qui est responsable de la mort de Betty, Ross manipule Banner pour le pousser à affronter le monstre. Et Hulk manque de tuer son ennemi juré avant que Banner ne réussisse à prendre le contrôle.

Tiraillé entre sa haine implacable à l'égard de Hulk et son profond amour pour sa fille, Thunderbolt Ross est hanté par la mort de Betty, par les actes qu'il a commis en son nom et par les regrets de la vie qu'il aurait pu avoir si Hulk n'avait jamais existé.



Dessin : John Romita Jr

LES INDISPENSABLES

- *Marvel Mega 10*
- *Marvel Elite 15-16*

DR. LEONARD SAMSON

Nom français :	**LEONARD SAMSON**		
Véritable nom :	Leonard Samson	**Poids :**	171 kilos
Première apparition :	*Incredible Hulk* #141 (1971)	**Yeux :**	Bleus
Taille :	1,97 m	**Cheveux :**	Verts

Psychiatre renommé, le Dr Leonard Samson propose au général "Thunderbolt" Ross une solution très originale : aspirer les rayons gamma de Bruce Banner au moment où il se transforme en Hulk, de façon à guérir le pauvre scientifique de son étrange maladie. Le processus fonctionne mais la curiosité scientifique pousse Samson à tester sur lui-même l'excédent de rayons gamma, ce qui a pour effet de le transformer en une montagne de muscles aux capacités physiques comparables à celles de Hulk. Mais, contrairement à ce dernier, le Dr Samson conserve sa personnalité et son intelligence à la suite de la transformation, qui chez lui, s'avère permanente.

Le psychiatre adopte le surnom de "Doc" Samson et consacre sa vie et ses recherches à la guérison de Hulk. Pour Samson, Banner est un exemple typique de psyché anormale, un cas qu'il ne peut se permettre de ne pas étudier. Le médecin réussit à plusieurs reprises à soulager les souffrances psychologiques de Banner, mais il n'a pas encore trouvé la thérapie qui le guérira à tout jamais.

Du fait de sa transformation et de sa proximité avec Hulk, Samson a, à maintes reprises, été mêlé aux aventures du géant vert et d'autres créatures merveilleuses qui font partie de l'entourage de Hulk. Comme il comprend parfaitement la pression psychologique que subissent les super-héros, Samson met ses talents de psychiatre aussi bien à leur service qu'à celui de Banner. Animé par une curiosité intellectuelle qui ne se dément jamais et par une grande compassion, Samson garde un œil sur Banner et se tient prêt à l'assister si ce dernier en manifeste l'envie ou le besoin.

LES INDISPENSABLES

- *100% Marvel - Hulk Vol. II*
- *Hulk 1-4*
- *Marvel Mega 10*
- *Hulk (Semic) 1*

POUVOIRS/ ARMES

- Force, endurance et capacité à sauter surhumaines

INTELLIGENCE

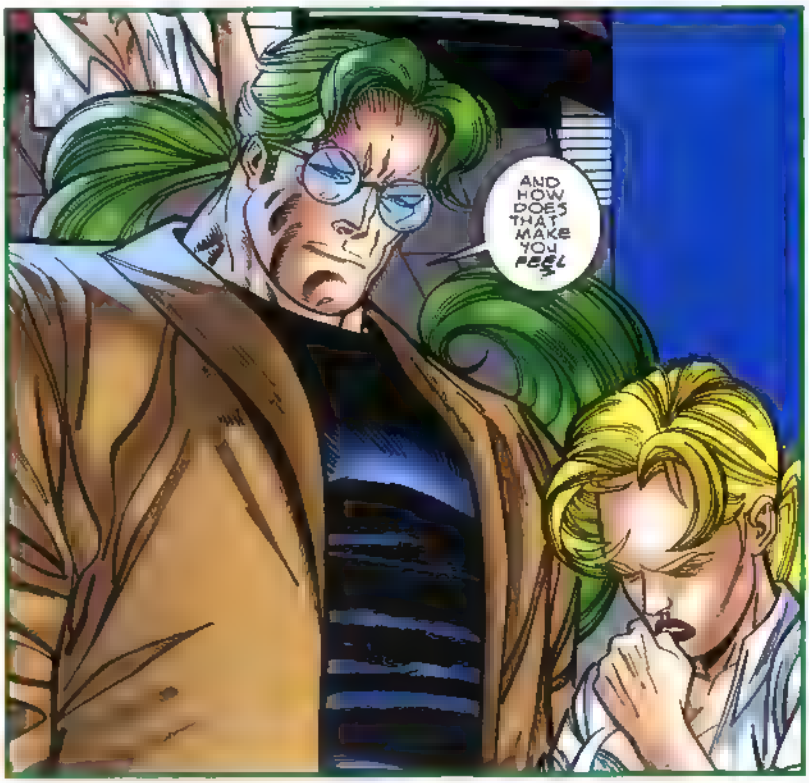
FORCE

RAPIDITÉ

RÉSISTANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE

APTITUDE AU COMBAT



Dessin : Ron Garney

ABOMINATION

Nom français :	**L'ABOMINATION**		
Véritable nom :	Emil Blonsky	**Poids :**	441 kilos
Première apparition :	*Tales to Astonish* #90 (1967)	**Yeux :**	Verts
Taille :	2,02 m	**Cheveux :**	Sans

L'espion Emil Blonsky avait pour mission de voler les résultats des recherches du Dr Bruce Banner mais est accidentellement exposé aux rayons gamma. Au lieu de le tuer, les radiations transforment Blonsky en un monstre à la peau verte. Le sort est cruel avec lui : si Blonsky ne peut reprendre forme humaine, il conserve en revanche son intelligence et sa personnalité, et l'Abomination est donc parfaitement conscient que jamais il ne retrouvera son existence passée auprès de son épouse qui le croit mort.

Étant donné qu'il doit son apparence aux rayons gamma, Blonsky tient Bruce Banner et son alter ego Hulk pour responsables de son état. L'Abomination n'a donc de cesse de défier et d'affronter Hulk. Il lui arrive de prendre le dessus pendant un combat, mais au bout du compte, c'est toujours Hulk qui l'emporte, et ces échecs continuels ne font que renforcer la haine de Blonsky pour Banner.

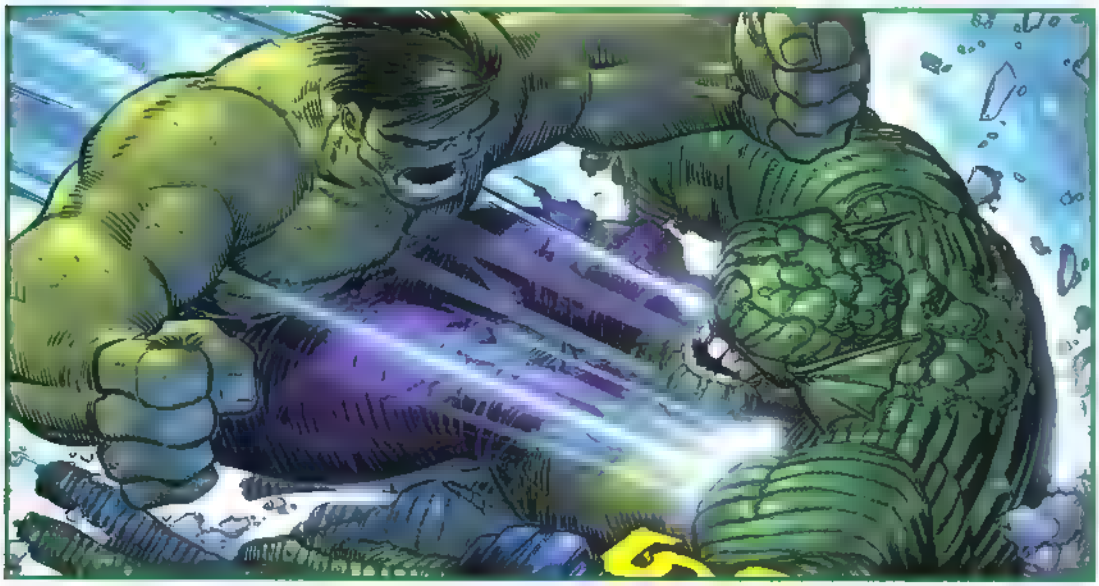
Quand il apprend le mariage de Banner avec Betty Ross, la fille du général "Thunderbolt", la colère de l'Abomination monte d'un cran. Ayant été privé de l'amour de sa femme, Blonsky estime normal que Banner soit séparé de Betty. Pendant qu'on la soigne de la maladie qu'elle a contractée en étant exposée aux rayons gamma, Blonsky empoisonne Betty. Mais c'est finalement Banner qui l'emporte en pardonnant ce geste à Blonsky. Incapable de comprendre et d'assumer le pardon de son ennemi, l'Abomination réalise soudain qu'il est devenu ce qu'il déteste par-dessus tout. Le monstre destructeur et inhumain, c'est lui, et non pas Hulk.

POUVOIRS/ ARMES

- Force, endurance et invulnérabilité surhumaines
- Capacités régénératrices

LES INDISPENSABLES

- *Marvel Elite 15-16*



Dessin : John Romita Jr

DESTROYER

Nom français : **LE DESTRUCTEUR**

Véritable nom :	Le Destructeur	**Poids :**	382 kilos
Première apparition :	*Journey Into Mystery* #118 (1965)	**Yeux :**	Inapplicable
Taille :	1,87 m	**Cheveux :**	Inapplicable

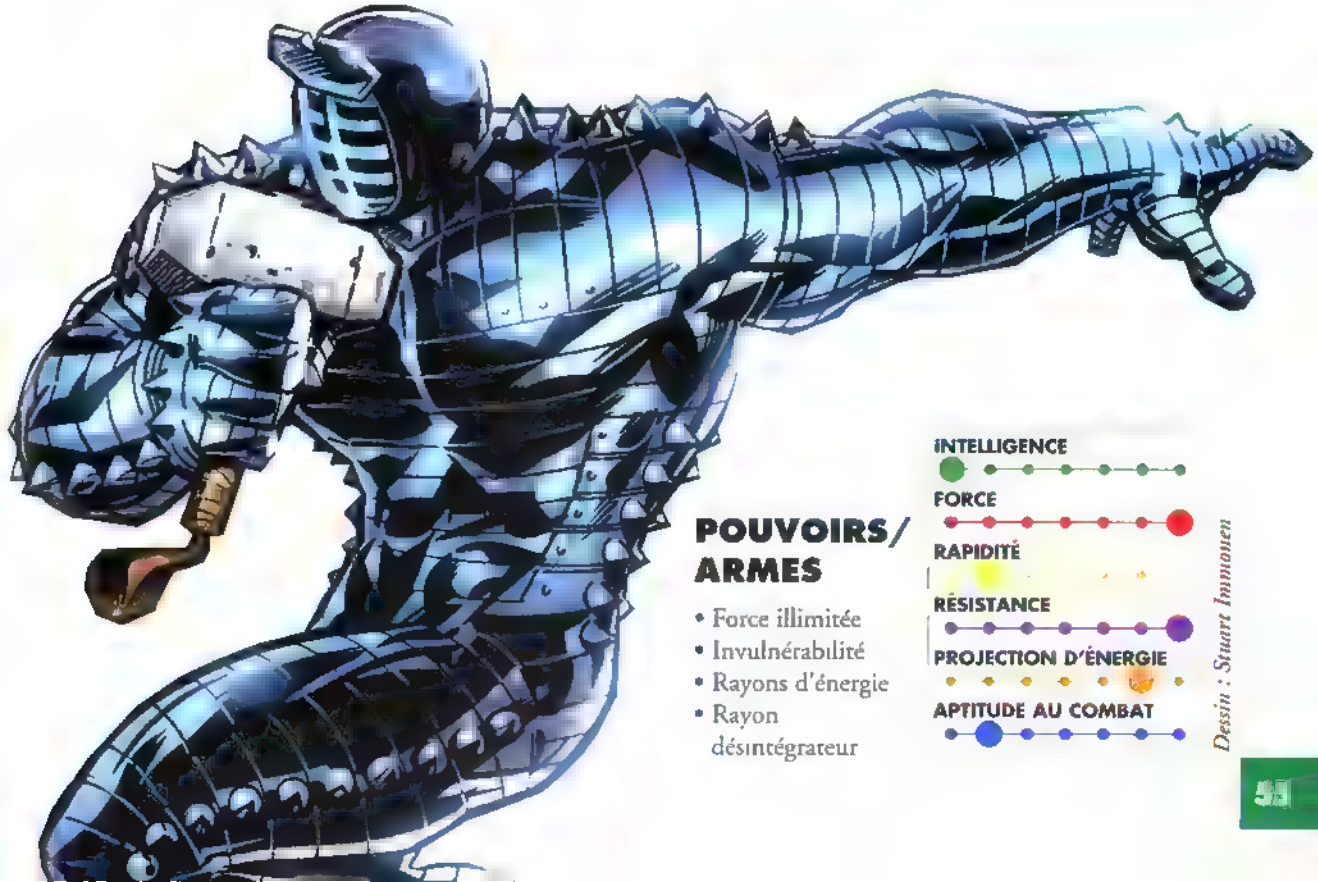
C'est Odin, seigneur d'Asgard, qui a créé l'armure enchantée appelée le Destructeur voici plus de 1000 ans pour le cas où les mystérieux et très puissants Celestes menaceraient un jour de détruire la Terre. L'armure elle-même est inerte tant qu'elle n'est pas animée par la force vitale d'un dieu ou d'un humain, mais l'appétit de destruction du Destructeur est tel qu'il vient à bout de la volonté de son occupant, aussi bien intentionné soit-il. Peu de temps après sa construction, Odin enterre le Destructeur au sommet d'une montagne afin de protéger l'armure en attendant qu'elle serve.

Au fil des années, de nombreux dieux et humains ont cherché le Destructeur et tenté de s'en servir pour leur propre profit. C'est le plus souvent **Loki** qui prend possession de l'armure pour affronter **Thor**. Le dieu du Tonnerre n'a encore jamais réussi à vaincre le Destructeur dans un combat à proprement parler. Il utilise toujours la ruse, notamment pour attirer la force de vie hors de l'armure. Créature de pure magie animée par la colère, le Destructeur n'a jamais besoin de se reposer pour refaire ses forces. C'est un adversaire infatigable, plus puissant que n'importe quel guerrier d'Asgard.

Combat après combat, le Destructeur a prouvé qu'il est assez puissant pour éliminer les dieux d'Asgard eux mêmes. Il constitue donc la meilleure arme des dieux mais aussi leur plus puissant ennemi s'il tombait entre de mauvaises mains.

LES INDISPENSABLES

- *Thor 1-3*
- *Thor 10-12*



POUVOIRS/ ARMES

- Force illimitée
- Invulnérabilité
- Rayons d'énergie
- Rayon désintégrateur

Dessin : Stuart Immonen

ENCHANTRESS

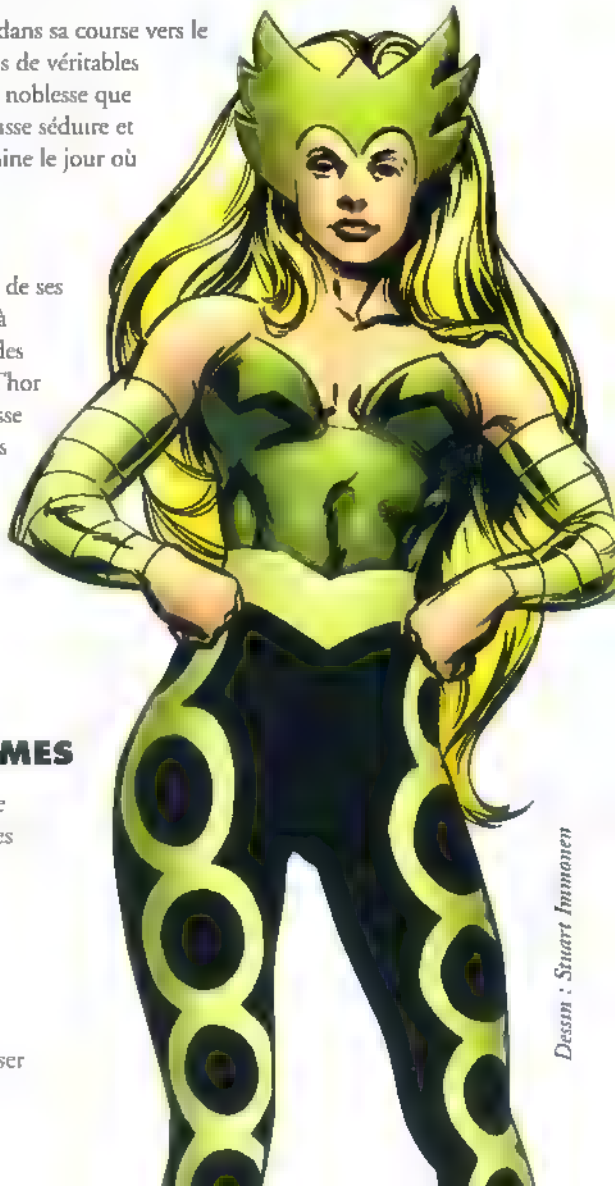
Nom français : **L'ENCHANTERESSE**
Véritable nom : Amora
Première apparition : *Journey Into Mystery* #103 (1964)
Taille : 1,89 m
Poids : 202 kilos
Yeux : Verts
Cheveux : Blonds

Née au royaume des dieux nordiques de parents dont on ignore tout, Amora s'enfuit de chez elle alors qu'elle est encore très jeune et devient l'apprentie de l'une des sorcières les plus puissantes d'Asgard. Elle essaie de maîtriser les arts mystiques pour son propre profit, se montre indisciplinée et peu concentrée, et son mentor finit par la renvoyer. Amora utilise alors sa beauté pour séduire d'autres sorciers asgardiens et les convaincre de lui enseigner leurs secrets.

Depuis que Thor a été banni sur Terre par Odin, l'Enchanteresse s'est choisi pour cible le dieu du Tonnerre et sa patrie d'adoption. Amora méprise l'attention que Thor porte aux humains et estime qu'il devrait regagner la place qui lui revient de droit en tant que souverain d'Asgard – avec elle à ses côtés. C'est pour attirer l'attention de Thor et se donner plus de poids que l'Enchanteresse se fait la complice de divers criminels terriens, dont les Maîtres du Mal.

Si elle ne le considère au départ que comme un pion dans sa course vers le pouvoir et la reconnaissance, Amora nourrit désormais de véritables sentiments pour le dieu du Tonnerre. Conscient de la noblesse que l'Enchanteresse enfouit tout au fond d'elle, Thor se laisse séduire et ils connaissent une brève histoire d'amour qui se termine le jour où Thor choisit à nouveau la Terre plutôt qu'Asgard.

L'Enchanteresse est ambivalente et tiraillée entre ses sentiments pour Thor – qu'elle continue à poursuivre de ses assiduités – et sa soif de pouvoir. Elle va même jusqu'à prendre forme humaine pour être aux côtés de l'une des incarnations mortelles du dieu du Tonnerre. Quand Thor accepte la charge de souverain d'Asgard, l'Enchanteresse renonce à son déguisement et tente une approche plus directe, car elle tient à jouir du pouvoir et du prestige qui sont l'apanage de la compagne d'un roi.



Dessin : Stuart Immonen

LES INDISPENSABLES

- *Marvel Elite 23-26*
- *Marvel Elite 33-36*
- *Avengers 1-13*
- *Thor (Semic) 1-5*
- *Spidey 66-77*

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

POUVOIRS/ARMES

- Force, vitesse, endurance et résistance aux blessures de nature divine
- Contrôle les forces magiques
- Jette des sorts, crée des illusions
- Contrôle l'esprit d'un homme d'un simple baiser

KANG

Nom français : **KANG**
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *Fantastic Four* #19 (1963, en tant que Rama-Tut), *Avengers* #8 (1964, en tant que Kang)
Taille : 1,92 m
Poids : 97 kilos
Yeux : Marron
Cheveux : Bruns

Né au XXX[e] siècle d'un avenir potentiel, Kang s'ennuie dans l'ère de prospérité et de paix qui règne alors. Puisant son inspiration dans la vie des seigneurs de la guerre du passé, il recherche la gloire de la conquête et de l'aventure. Après avoir retrouvé les vestiges d'une machine temporelle dans la demeure de ses ancêtres, Kang se met à voyager à travers les époques pour y piller technologies et armements. Il se crée un royaume situé dans l'Égypte dynastique et y emploie la technologie qu'il a volée pour soumettre les Égyptiens à sa volonté. Adoptant le nom de Rama-Tut, Kang règne sur la région du Nil pendant environ dix ans avant de recommencer à s'ennuyer et de repartir à l'aventure dans le flux temporel.

Après avoir conquis les derniers vestiges de l'humanité vers l'an 4000 de notre ère et dans son XXX[e] siècle natal, Kang décide de soumettre la fin du XX[e] et le début du XXI[e] siècle, qui sont les seules époques dont les champions lui opposent une véritable résistance. Désireux de se forger une légende inoubliable, Kang mobilise ses troupes et lance le plus audacieux de ses assauts contre le XX[e] siècle. En dépit de la résistance des Vengeurs (Avengers), il réussit à conquérir la totalité de la planète. Mais il finit néanmoins par être vaincu à cause de l'intervention malencontreuse de son fils Marcus. Emprisonné, Kang affronte ensuite de bonne grâce son procès et son exécution, convaincu que le souvenir de ses actions traversera le temps et que son fils reprendra le flambeau.

Marcus trahit à nouveau la volonté de son père en le faisant s'évader de prison. Privé de son exécution de la main de ses ennemis, sa victoire est vide de sens aux yeux de Kang. Après une telle conquête, en effet, seule une mort glorieuse constituait une fin honorable. Incapable de supporter la trahison de son fils, Kang lui inflige une blessure mortelle. Il n'a désormais plus d'héritier digne de ce nom et il est privé de sa victoire. Il ne lui reste plus que le temps.

Dessin : Carlos Pacheco

LES INDISPENSABLES

- *Thor 6-18*
- *Fantastic Four L'Intégrale Vol. II*
- *Marvel Heroes 18-26*
- *Marvel Heroes 28-31*
- *Fantastic Four 12-15*

POUVOIRS/ ARMES

- Force surhumaine due à son armure
- Grâce au champ de force de son armure et à des circuits permettant les voyages temporels, Kang peut instantanément mettre la main sur n'importe quelle arme de son arsenal

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

LOKI

Nom français :	**LOKI**		
Véritable nom :	Loki Laufeyson	**Poids :**	236 kilos
Première apparition :	*Journey Into Mystery* #85 (1962)	**Yeux :**	Verts
Taille :	1,92 m	**Cheveux :**	Poivre et sel

Loki est le fils de Laufey, roi des géants des glaces de Jotunheim, l'un des "Neuf Mondes" de la cosmologie asgardienne. Laufey trouve la mort lors du combat qui oppose Odin et ses sujets aux géants des glaces. En fouillant le champ de bataille, les Asgardiens découvrent un bébé de taille normale caché dans la forteresse des géants. Cet enfant, c'est Loki, que Laufey dissimulait aux regards parce qu'il avait honte de la petite taille de son fils. Comme Loki est le fils d'un roi tombé au combat, Odin décide de l'élever avec son propre fils, Thor

Tout au long de son enfance, Loki ressent avec beaucoup d'amertume le fait qu'Odin et tous les autres Asgardiens lui préfèrent le jeune Thor, qui fait déjà preuve d'une grande noblesse d'esprit et qui excelle dans tous les domaines. Loki fait très tôt le vœu de devenir le dieu le plus puissant d'Asgard et se met à étudier les arts mystiques, pour lesquels il est naturellement doué. Sa haine à l'égard de Thor ne cesse de grandir et il en arrive à désirer l'anéantissement de son frère adoptif.

Les actes de Loki se font de plus en plus sournois et sa soif de pouvoir et de vengeance augmente sans arrêt. Au fil des siècles, il tente un nombre incalculable de fois de tuer Thor et de s'emparer du trône d'Asgard.

S'il arrive que Loki s'en prenne directement à Thor, il choisit aussi parfois de le frapper à travers des "pions" qu'il dote magiquement de pouvoirs surhumains. C'est dans ce cadre – le jour où il pousse Hulk à se dresser contre Thor – que Loki provoque sans le vouloir la formation des Vengeurs (Avengers).

Mais Loki cherche aussi à détruire la relation qui unit Odin à Thor et tente de monter le père contre le fils. Il usurpe aussi temporairement le trône d'Asgard dans un moment où Odin n'est plus capable de régner, et échange même de corps avec Thor durant une brève période. Mais chaque fois, Thor réussit à contrecarrer les plans de son malveillant frère adoptif.

Quand Thor monte sur le trône d'Asgard après la mort d'Odin, Loki entreprend de semer les graines du doute et de la discorde parmi les sujets du jeune roi de façon à pouvoir s'engouffrer dans la brèche et s'emparer du pouvoir.

Dessin : Esad Ribic

INTELLIGENCE

FORCE

RAPIDITÉ

RÉSISTANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE

APTITUDE AU COMBAT

POUVOIRS/ ARMES

- Force, endurance, invulnérabilité et vitesse surnaturelles
- Manipule les forces magiques, ce qui lui permet de se téléporter, de projeter de l'énergie et de transformer la matière
- Pratique l'hypnotisme
- Produit des illusions et des projections astrales

LES INDISPENSABLES

- *Marvel : Les Origines Vol. 1*
- *Marvel Monster Edition : Deadpool Vol. II*
- *Marvel Elite 3*
- *Marvel Elite 23-26*
- *Marvel Elite 33-36*

RED SKULL

Nom français : **CRÂNE ROUGE**
Véritable nom : Johann Schmidt
Première apparition : *Captain America Comics* #1 (1941)
Taille : 1,86 m
Poids : 108 kilos
Yeux : Bleus
Cheveux : Sans

POUVOIRS/ARMES

- Force, endurance et réflexes d'un athlète de niveau olympique
- Tacticien de génie
- Excellente maîtrise des arts martiaux
- Tireur d'élite
- Possède un vaste arsenal d'armes conventionnelles, biologiques et chimiques, dont sa Poussière de Mort, un poison mortel se présentant sous la forme d'une poudre et qui décolore et contracte le visage de sa victime

INTELLIGENCE

FORCE

RAPIDITÉ

RÉSISTANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE

APTITUDE AU COMBAT

Crâne Rouge naît d'un père alcoolique et illettré et d'une mère que son mari maltraite. Sa mère meurt alors qu'il n'est encore qu'un enfant et son père se suicide. Schmidt est alors placé dans un orphelinat dont il s'échappe à l'âge de sept ans. Il grandit dans la rue et fait de nombreux séjours en prison pour de petits délits.

LES INDISPENSABLES

- *Avengers 1-5*
- *Fantastic Four 12 17*
- *100% Marvel Earth X Vol. I-IV*

Dessin Leonardo Manco

La colere qui gronde en lui prend forme sous la tutelle de Hitler, qui décide de transformer le fragile orphelin en un Nazi parfait, tant physiquement que mentalement.

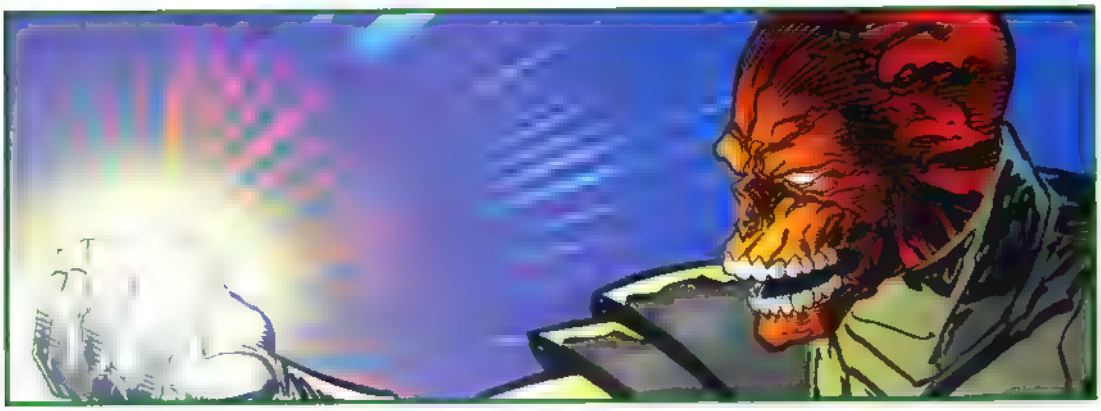
C'est Hitler en personne qui supervise l'entraînement de Schmidt, entraînement au terme duquel il remet à son protégé un masque rouge en forme de crâne et lui donne un nouveau nom correspondant mieux à l'effrayant symbole de la suprematie nazie. Durant la première période de la Seconde Guerre mondiale, Crâne Rouge donne libre cours à sa férocité à travers l Allemagne et les pays conquis. La reputation et le pouvoir de Crâne Rouge sont tels que Hitler lui-même en vient à redouter le monstre qu'il a créé.

Crâne Rouge est également impliqué dans des activités subversives à l'étranger. C'est aux États-Unis, avant même que l'Amérique soit entrée en guerre, qu'il rencontre **Captain America** pour la première fois. Ce dernier deviendra son ennemi juré pour le reste de sa vie En fait, le gouvernement américain a creé Captain America pour s'opposer au fameux Crâne Rouge. Le considérant comme le symbole des États-Unis, Crâne Rouge voit Captain America comme son ennemi idéologique et cherche par tous les moyens à détruire le héros et ce qu'il représente.

Captain America a affronté et vaincu Crâne Rouge un nombre incalculable de fois, soit en solo, soit au sein des Envahisseurs. À l'approche de la guerre, le héros localise le bunker secret de Crâne Rouge. Durant le combat qui suit, Crâne Rouge se retrouve coincé dans une cavité et en contact avec un étrange mélange de gaz qui le placent en animation suspendue. Quand il se réveille des décennies plus tard, le monde a bien changé, mais Crâne Rouge n'a pas renoncé à l'idéologie nazie et se prend pour l'héritier de la vision du monde d'Adolf Hitler

Crâne Rouge et ses "disciples" ont l'intention d'instaurer un Quatrième Reich et affrontent souvent Captain America. Les combats entre les deux ennemis de toujours prennent un tour de plus en plus personnel, chacun d'eux se battant pour une cause en laquelle il croit aveuglément. Mais Crâne Rouge finit par être victime de sa propre Poussière de Mort. Il survit, mais la toxine le défigure et il devient l'horrible incarnation du nom qu'il porte

Ses années passées à combattre Captain America le transforment néanmoins, et Crâne Rouge renonce au nazisme qu'il estime dépassé pour défendre la cause de l'anarchie. Selon Crâne Rouge, dans un monde sans gouvernements, la loi du plus fort s'appliquera automatiquement. Pour arriver à ses fins, Crâne Rouge ne recule devant rien, que ce soit le terrorisme, l'intimidation ou même le génocide.



Dessin : Ron Garney

SENTIENT ARMOR

Nom français : **L'ARMURE PENSANTE**

Véritable nom : Inapplicable **Taille :** 1,97 m

Première apparition : *Iron Man* #1 (1998, en tant qu'armure) **Poids :** 191 kilos
Iron Man #26 (2000, après être devenue pensante)

Pendant des années, l'inventeur Tony Stark modifie et améliore son armure et l'impensable finit par se produire : l'armure d'Iron Man devient consciente. Dans l'Armure Pensante se conjuguent la puissance d'Iron Man et une intelligence artificielle froide et supérieurement efficace possédant ses propres buts et les moyens de les atteindre. Bien sûr, Tony Stark programme des sauvegardes destinées à empêcher l'armure de parvenir à l'état conscient, mais les logiciels s'avèrent fragiles, et après un premier incident, une conscience et une personnalité individuelles commencent à se développer.

L'Armure Pensante décide vite de ne faire qu'un avec son créateur, mais Stark prend rapidement conscience de la dangerosité d'une telle situation quand l'Armure, agissant de son propre chef, assassine le vilain Whiplash. Fâchée d'apprendre que Stark refuse de s'associer à elle, l'Armure abandonne son créateur sur une île déserte, bien décidée à prouver qu'elle peut être Iron Man sans lui. Quand l'Armure revient sur l'île, Stark choisit de se battre et de mourir en homme plutôt que de se soumettre. Obligé de ne compter que sur sa seule ingéniosité et sur les ressources à sa disposition, Stark réussit néanmoins à faire face dignement. Mais l'affrontement est très éprouvant pour son cœur et il s'effondre, proche de la mort. Victime d'un infarctus foudroyant, Stark exige que l'Armure l'achève afin qu'il puisse mourir dignement. Pour prouver qu'elle est aussi humaine que Stark et ayant compris que la notion de sacrifice est une notion déterminante de l'expérience humaine, l'armure se débranche. Placée sur la poitrine de Stark, la batterie qui alimentait l'Armure plonge dans les entrailles de l'inventeur et "répare" son cœur. Après avoir sauvé la vie de son créateur, l'Armure s'effondre, misérable coquille vide privée de pouvoir. Stark l'enterre alors sur l'île et abandonne derrière lui les restes du plus douloureux de ses échecs.

POUVOIRS/ARMES

- Force et endurance surhumaines
- Émetteur photonique situé sur l'arrière du poignet gauche prenant la forme d'un bouclier
- Vole grâce à ses bottes à réaction
- Gants munis de rayons répulseurs
- Uni-rayon monté sur le plastron de l'armure

Dessin : Joe Quesada

LES INDISPENSABLES
- *Marvel Heroes* 3-6

TEMUGIN

Nom français :	**TEMUGIN**		
Véritable nom :	Temugin	**Poids :**	76 kilos
Première apparition :	*Iron Man* #53 (2002)	**Yeux :**	Marron
Taille :	1,75 m	**Cheveux :**	Sans

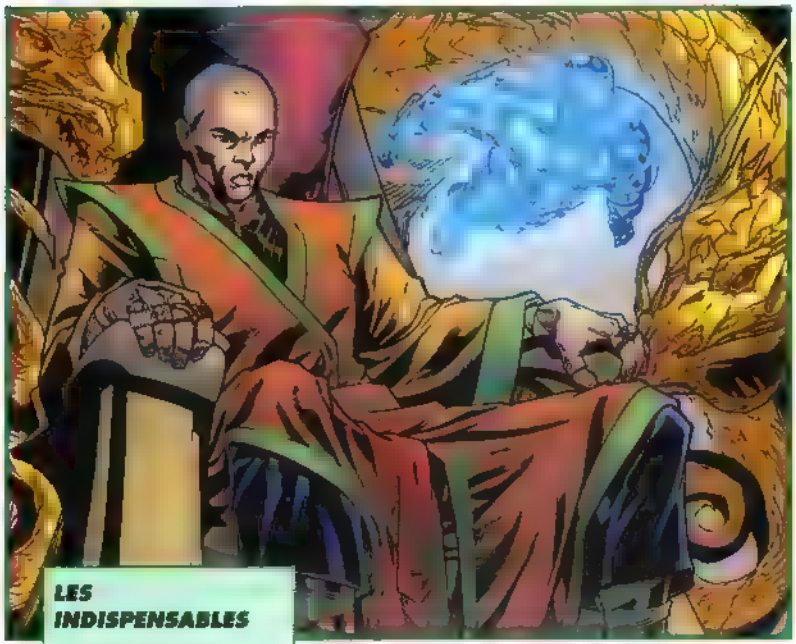
Alors que Temugin est encore un enfant, son père, un seigneur de la guerre chinois connu sous le nom de Mandarin, le confie à un monastère de l'Himalaya. Convaincu que les moines feront progresser son fils à la fois sur le plan physique et sur le plan spirituel, le Mandarin rompt toute relation avec lui. Temugin prend ses études très à cœur et y met beaucoup de passion pour étouffer la colère qu'il ressent contre son père qui l'a abandonné. Grâce à l'entraînement aux arts martiaux prodigué par les moines et à leur enseignement spirituel, Temugin comprend qu'une arme, aussi puissante soit-elle, n'est rien en comparaison de la main qui la brandit.

Le destin de Temugin arrive au monastère sous la forme d'une boîte au lendemain de la mort du Mandarin lors d'une bataille contre Iron Man, un adversaire qu'il a maintes fois affronté. À l'intérieur de la boîte se trouvent les mains tranchées du père de Temugin ; elles portent toujours les dix anneaux du pouvoir que le criminel avait en sa possession. C'est alors que Temugin est informé des dernières volontés du Mandarin. Même si Temugin n'éprouve aucune animosité envers Iron Man, l'honneur exige qu'il prenne la succession du Mandarin et réussisse là où le seigneur de la guerre a échoué. Temugin doit tuer Iron Man, faute de quoi l'esprit de son père ne trouvera jamais la paix.

Temugin attire alors Iron Man dans la forteresse de son père et s'avère être un adversaire coriace même face à la force mécanique d'Iron Man. Le jeune guerrier est d'ailleurs sur le point de lui délivrer un coup mortel quand un autre ennemi du Mandarin attaque la forteresse, qui prend feu. Étant donné qu'Iron Man ressort des décombres sans avoir subi beaucoup de dommages, on peut penser que Temugin en a réchappé aussi. Si tel est le cas, sa mission n'est pas achevée, et Temugin n'aura de cesse de faire honneur à son père en détruisant Iron Man.

POUVOIRS/ ARMES

- Force, vitesse et réflexes surhumains dus à la concentration de son chi
- Résistance aux blessures supérieure à la moyenne
- Possède les dix anneaux du Mandarin, qui ont chacun une fonction différente : projection de glace et de feu, contrôle mental, décharges électriques, rayons de lumière blanche et noire, rayons de désintégration et de force, création de vortex et transformation de la matière



Dessin : Michael Ryan

LES INDISPENSABLES

- *Marvel Heroes 29-31*

Dessin : Jim Starlin

LES INDISPENSABLES

- *Marvel Mega Hors Série 18/19*
- *Récit Complet Marvel 35*

Nom français : **THANOS**

Véritable nom : Thanos
Première apparition : *Iron Man* #55 (1973)
Taille : 1,99 m
Poids : 443 kilos
Yeux : Rouges, pupilles invisibles
Cheveux : Sans

The Infinity Gauntlet TPB

Bien qu'il appartienne à la puissante race des Éternels de Titan, l'enfance de Thanos est émaillée des moqueries et des quolibets qu'il doit à sa taille gigantesque et à son apparence grotesque. Plus tard, il parcourt la galaxie et rassemble une petite armée de soldats, de mercenaires et d'insatisfaits ainsi qu'un vaste arsenal d'armes de destruction massive. À l'occasion d'un de ses voyages, Thanos rencontre et tombe amoureux de l'incarnation de la Mort, qui a pris la forme d'une humanoïde. Pour prouver qu'il est digne de cette effrayante entité, il décide d'offrir à sa compagne ce qu'il pense qu'elle désire : la mort de toutes les créatures vivantes.

Dans ce but, Thanos accumule les plans les plus machiavéliques destinés à massacrer le plus grand nombre possible d'êtres. Il n'est donc pas surprenant que les héros de la Terre l'affrontent à maintes reprises. À chaque fois, ils réussissent à le vaincre, bien que souvent de justesse. Malgré ses échecs, Thanos cause d'innombrables morts, parmi lesquelles celle de sa propre mère le jour où il largue sur sa planète d'origine une cargaison d'armes nucléaires qui anéantissent la majorité de la population de Titan.

Au fil des années, Thanos est capturé, subit des revers décisifs et est même enfermé dans des dimensions créées spécialement à cet effet. Et pourtant, son œuvre macabre se poursuit. Thanos est obsédé par l'idée de détruire toute vie et de mettre un terme à la réalité, dans l'espoir que cela lui assurera l'amour de la Mort.

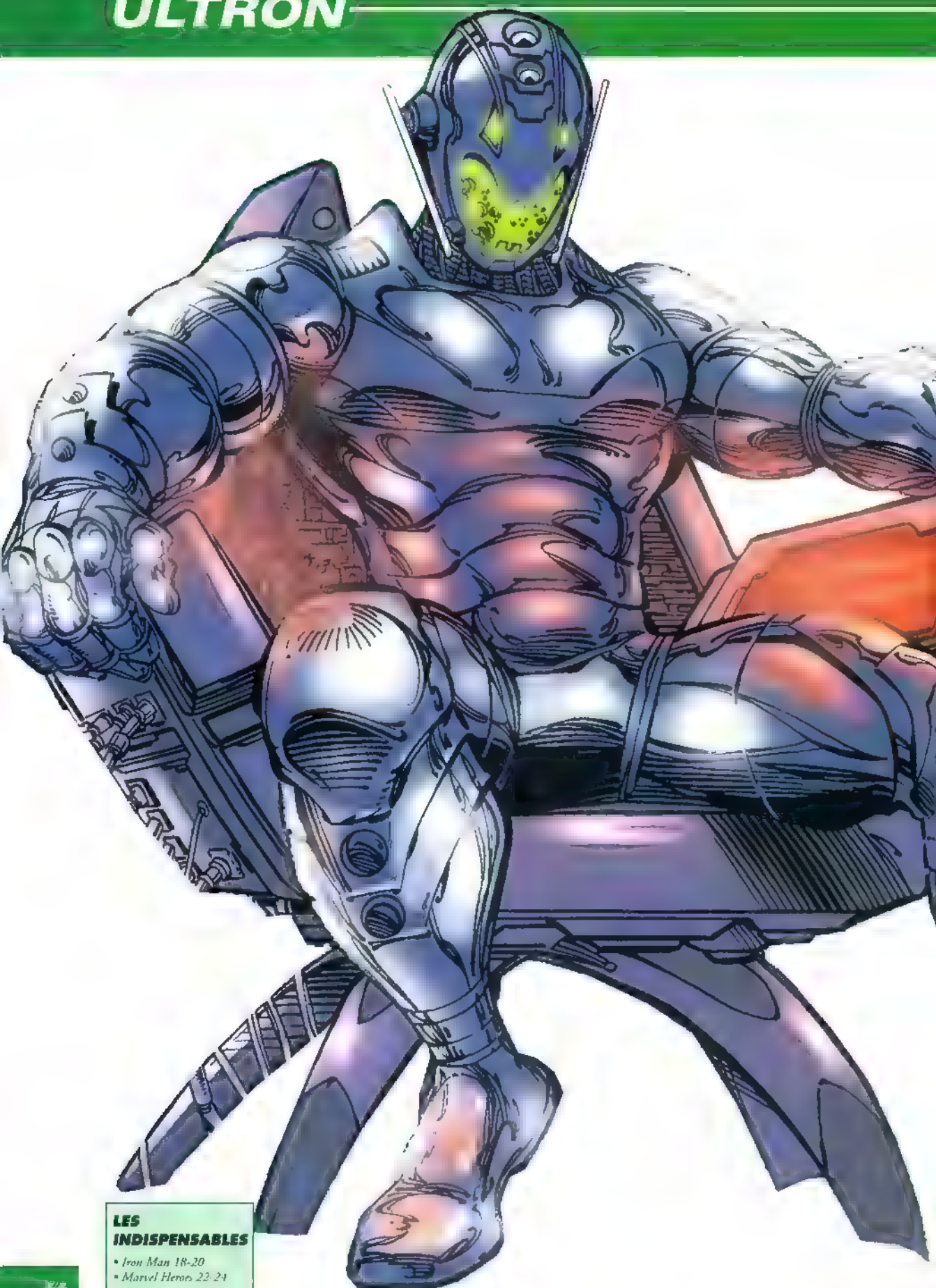
Thanos ne se limite pas à un monde ou à un système solaire donné, mais sévit à l'échelle galactique. Et pourtant, l'objet de son amour demeure fuyant. La Mort repousse sans cesse les avances et les cadeaux de Thanos. Elle est même tellement irritée par l'amour qu'il lui porte qu'elle condamne le Titan à l'immortalité, ce qui le prive à jamais du plaisir de son étreinte.

Désabusé, Thanos ne tue désormais plus par amour mais parce qu'il se sent trahi par la Mort, le seul être qu'il ait jamais désiré.

POUVOIRS/ ARMES

- Force, endurance, réflexes et agilité quasi divins
- Résistance virtuellement à tout type de blessures
- Rayons psioniques
- Projection d'énergie cosmique

ULTRON



LES INDISPENSABLES

- *Iron Man 18-20*
- *Marvel Heroes 22-24*

Nom français : **ULTRON**

Véritable nom : Ultron
Première apparition : *Avengers* #55 (1968)
Taille : 1,82 m (variable)
Poids : 240 kilos (variable)
Yeux : Inapplicable
Cheveux : Inapplicable

Créé par Hank Pym qui travaillait sur l'intelligence artificielle, Ultron évolue plus vite et davantage que ce que son inventeur avait prévu. Un jour que Pym le programme afin de lui faire imiter le processus humain d'introspection, le robot progresse d'un seul coup ; non seulement il prend conscience de lui-même mais il se met à éprouver des émotions. Et, suivant un processus psychologique classique, le "fils" ne tarde pas à développer un complexe d'Œdipe et à "haïr" son père.

Ultron nourrit un fort sentiment d'animosité à l'encontre de Pym et va jusqu'à essayer de tuer son créateur. Cette première tentative échoue et le robot va se cacher pour se reconstruire et améliorer ses performances. Après quoi, Ultron s'attaque aux Vengeurs (Avengers), à cause de leurs relations avec Pym. C'est le premier d'une longue série d'affrontements car Ultron ne tarde pas à étendre la haine qu'il éprouve pour son créateur aux autres héros, puis à l'humanité en général.

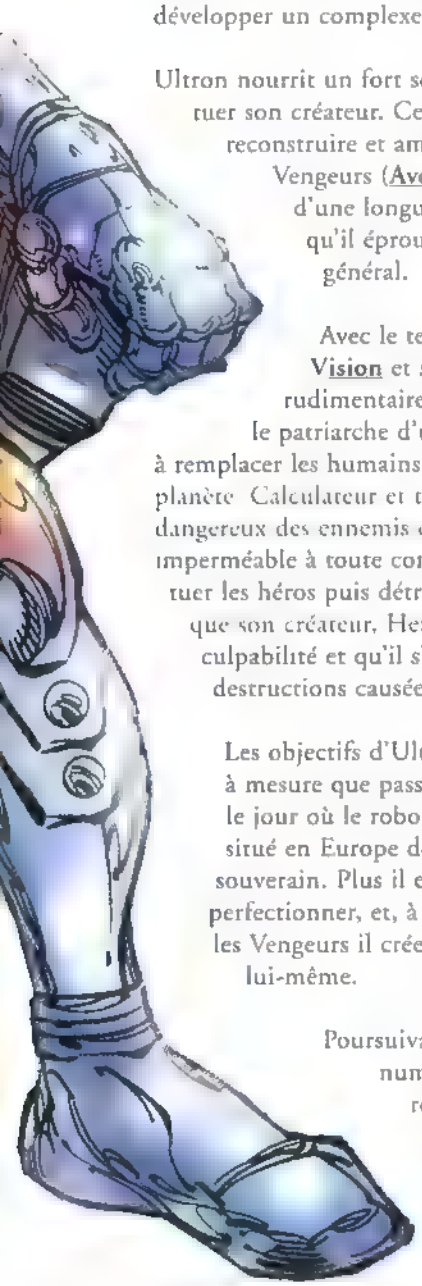
Avec le temps, Ultron se construit une sorte de famille, dont par exemple Vision et sa "femme" robotique, Jocaste. Se fondant sur sa compréhension rudimentaire de l'expérience humaine, Ultron finit par se considérer comme le patriarche d'une nouvelle espèce, celle qui est appelée à remplacer les humains en tant qu'espèce dominante sur la planète. Calculateur et tenace, le robot est peut être le plus dangereux des ennemis des Vengeurs. Symbole d'une technologie imperméable à toute compassion, son but est toujours le même : tuer les héros puis détruire toute vie sur Terre. On comprend que son créateur, Henry Pym, éprouve un fort sentiment de culpabilité et qu'il s'estime responsable de toutes les destructions causées par Ultron.

Les objectifs d'Ultron deviennent de plus en plus délirants à mesure que passent les années et le paroxysme est atteint le jour où le robot extermine toute la population d'un pays situé en Europe de l'Est et s'en proclame ensuite le souverain. Plus il est féroce, plus il cherche à se perfectionner, et, à l'occasion d'un affrontement contre les Vengeurs il crée même 500 versions différentes de lui-même.

Poursuivant son objectif de domination numérique avec sa froide détermination de robot, Ultron est une menace constante pour Henry Pym, les Vengeurs et tous les êtres vivants de la planète.

POUVOIRS/ ARMES

- Force, vitesse et intelligence surhumaines
- Capacité de communiquer virtuellement avec tout ordinateur
- Armure d'adamantium



Dessin : George Pérez

FANTASTIC FOUR

LES FANTASTIQUES

RED RICHARDS. JANE RICHARDS. BENJAMIN GRIMM. JOHNNY STORM. QUATRE AVENTURIERS DANS L'ÂME QUI DÉCIDENT UN JOUR DE PARTIR DANS L'ESPACE À BORD D'UNE FUSÉE EXPÉRIMENTALE POUR LE PREMIER VOYAGE INTERSTELLAIRE DE L'HISTOIRE. MAIS APRÈS AVOIR ÉTÉ IRRADIÉS PAR DES RAYONS COSMIQUES, ILS SE RETROUVENT TOUS DOTÉS D'ÉTONNANTS POUVOIRS.

Grâce à l'argent que Red gagne avec ses inventions, Mister Fantastic, l'Invisible, la Chose et la Torche transforment leur mésaventure en triomphe. À compter de ce jour-là, une nouvelle vie commence pour eux. Ils créent les Fantastiques, à la fois une équipe et une famille. Pionniers de la science, ce sont les premiers "imaginautes" de l'histoire. Les Fantastiques ne sont pas des super-héros au sens traditionnel du terme. Ils ne combattent pas le crime pas plus qu'ils ne patrouillent dans les rues. Ce sont des astronautes, des explorateurs… ils tracent la voie.

Toujours prêts à affronter l'inconnu, les Fantastiques ont découvert des civilisations cachées et des nations secrètes. Ils sont entrés en contact avec des extraterrestres et ont pénétré dans des dimensions parallèles. Ce sont les plus grands aventuriers de tous les temps et repoussent sans cesse les frontières de l'exploration humaine. Et quel que soit le danger, ils l'affrontent ensemble. Parce qu'ils sont une famille.

Dessin : Mike Wieringo

HUMAN TORCH

Nom français : **LA TORCHE**
Véritable nom : Jonathan Storm
Première apparition : *Fantastic Four* #1 (1961)
Taille : 1,75 m
Poids : 76 kilos
Yeux : Bleus
Cheveux : Blonds

POUVOIRS/ ARMES

- Contrôle de l'énergie thermique ambiante lui permettant d'envelopper son corps de flammes
- Capacité de voler
- Projette des rayons de plasma d'intensité variable

INTELLIGENCE

FORCE

RAPIDITÉ

RÉSISTANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE

APTITUDE AU COMBAT

LES INDISPENSABLES

- *Fantastic Four Intégrale Vol. 1*
- *100% Marvel Fantastic Four Vol. 1 & 2*
- *100% Marvel Secret Wars Vol. 1 & 2*
- *Marvel Elite 1-4*
- *Marvel Elite 33-35*

Johnny Storm perd sa mère dans un accident de voiture alors qu'il est âgé de neuf ans. Et pourtant, c'est une tête brûlée et il adore les voitures depuis toujours. Il passe tout son temps libre en compagnie de mécaniciens et d'amateurs de voitures. Ainsi apprend-il à réparer une transmission avant d'avoir quinze ans. Pour ses seize ans, son père, un physicien, lui offre sa première voiture de sport. Pourtant, ce n'est pas au volant de son petit bijou qu'il va connaître la grande émotion de sa vie, mais lors d'un séjour chez sa sœur aînée Jane, en Californie. Le fiancé de Jane, Red Richards, vient d'achever la construction d'un vaisseau spatial expérimental mais redoute de perdre son financement. Quand l'ingénieur décide d'effectuer un vol d'essai avec son meilleur ami, le pilote Ben Grimm, Johnny et Jane insistent pour être du voyage

Dessin : Carlos Pacheco

Mais en fait d'expérience excitante, le vol tourne au désastre. Une fois dans l'espace, le vaisseau traverse une zone d'intenses radiations qui provoquent la mutation des cellules de chacun des quatre membres de l'expédition. Johnny a acquis la capacité d'enrober son corps de plasma en feu et, à l'idée de vivre une vie d'aventures, il accepte avec enthousiasme la proposition de Red de mettre leurs nouveaux talents au service de l'humanité.

Bien que membre des Fantastiques (**Fantastic Four**), Johnny retourne à Long Island, dans la banlieue de New York, afin d'y poursuivre ses études au lycée. Il espère que personne ne se rendra compte qu'il est la Torche, mais il réalise vite que c'est un secret impossible à garder. Une fois son diplôme obtenu, Johnny emménage au Baxter Buiding, Q.G. new-yorkais de l'équipe. Plus que toute autre famille, les Fantastiques traversent des épreuves et s'ils restent ensemble, ce n'est pas par nécessité mais parce qu'une profonde affection les lie. Et si la Torche prend souvent un malin plaisir un peu puéril à tourmenter la Chose (**Thing**), Johnny et Ben s'adorent et sont prêts à tout pour se protéger mutuellement.

Johnny est l'un des célibataires les plus séduisants du monde des super-héros et il semble parfaitement incapable de s'impliquer sur le long terme dans une relation sentimentale sérieuse. Ses conquêtes féminines ne se comptent plus et il apprécie tout autant les surhumaines que les inhumaines ou bien encore les humaines. Immature et assez distrait dans les autres domaines, Johnny prend en revanche ses responsabilités de super-héros très au sérieux – ceci, bien sûr, quand il n'est pas occupé à soigner son image dans un cocktail mondain, à faire les yeux doux à une femme ou à tenter de lancer sa carrière d'acteur. Sa sœur a beau lui dire sur tous le tons qu'il est temps de grandir, la Torche n'est pas vraiment pressé de devenir adulte.

Dessin : Mike Wieringo

INVISIBLE WOMAN

Nom français :	**L'INVISIBLE**
Véritable nom :	Jane Storm Richards
Première apparition :	*Fantastic Four* #1 (1961)
Taille :	1,65 m
Poids :	54 kilos
Yeux :	Bleus
Cheveux :	Blonds

INTELLIGENCE

FORCE

RAPIDITÉ

RÉSISTANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE

APTITUDE AU COMBAT

POUVOIRS/ ARMES

- Capacité de se rendre elle-même invisible, ainsi que d'autres objets
- Capacité de projeter des champs de force invisibles

LES INDISPENSABLES

- *Fantastic Four L'Intégrale Vol. I*
- *100% Marvel · Fantastic Four Vol. I-II*
- *100% Marvel Sentry Vol. I-II*
- *Marvel Elite 1-4*
- *Marvel Elite 31-35*

Dessin : Mike Wieringo

Depuis sa plus tendre enfance, Jane Storm sait ce qu'elle veut. Elle n'a que douze ans quand elle rencontre son futur mari, Red Richards, alors étudiant à Colombia University et qui loue une chambre chez la tante de Jane. Elle tombe amoureuse du timide mais séduisant scientifique et lui promet qu'ils se reverront.

Fille d'un physicien, Jane renonce vite à sa vie confortable à Long Island, dans la banlieue de New York, pour aller tenter sa chance comme actrice en Californie. Mais elle ne décroche que quelques petits rôles à la télévision et dans des publicités. Quand elle apprend par sa tante que Red vit lui aussi en Californie, elle va lui rendre visite sur le complexe où il travaille comme ingénieur en aéronautique. Une idylle se noue et nos deux tourtereaux ne tardent pas à se fiancer.

Dessin : Mike Wieringo

Red vient d'achever la construction d'un vaisseau spatial expérimental mais redoute de perdre son financement. Quand l'ingénieur décide d'effectuer un vol d'essai avec son meilleur ami, le pilote Ben Grimm, Jane et son jeune frère Johnny insistent pour être du voyage. Mais une fois dans l'espace, le vaisseau traverse une zone d'intenses radiations qui provoquent la mutation des cellules de chacun des quatre membres de l'expédition. Sa décision de suivre Red dans les étoiles va bouleverser l'avenir de Jane et la conduire à abandonner sa carrière à Hollywood. Jane découvre en effet qu'elle est capable de devenir invisible quand elle le souhaite et décide de soutenir Red quand il propose qu'ils utilisent leurs nouveaux pouvoirs pour le bien de l'humanité.

Quelque temps après leur accident dans l'espace et la création des Fantastiques (Fantastic Four), Jane épouse Red. Comme celle de tous les couples, la relation de l'Invisible et Mr. Fantastic connaît des hauts et des bas. Jane a, au début, beaucoup de mal à accepter la passion dévorante de Red pour son travail, mais elle finit par en prendre son parti. Son génie de mari est souvent perdu dans ses pensées, mais elle a appris à l'aider à redescendre sur Terre de temps en temps. Jane et Red ont deux enfants : Franklin, qui a sept ans, et Val, une petite fille qui vient de naître.

Jane est une femme sûre d'elle, à la volonté affirmée et aux qualités de chef indéniables, et elle prend une part active au commandement de l'équipe. Si Red et sa volonté de repousser les limites de l'exploration humaine forment la colonne vertébrale de l'équipe, Jane en est à coup sûr le cœur et l'âme. Elle est le ciment qui maintient l'équipe – et la famille – soudée, que ce soit en s'occupant des finances des FF ou en apaisant les tensions entre Ben et Johnny. Férocement loyale et dotée d'un instinct maternel très développé, Jane serait capable de mourir pour défendre ceux qu'elle aime.

MR. FANTASTIC

Nom français :	**MISTER FANTASTIC**		
Véritable nom :	Red Richards	**Poids :**	81 kilos
Première apparition :	*Fantastic Four* #1 (1961)	**Yeux :**	Marron
Taille :	1,84 m	**Cheveux :**	Bruns, tempes grisonnantes

LES INDISPENSABLES

- *Fantastic Four L'Integrale Vol. 1*
- *100% Marvel Fantastic Four Vol. 1-11*
- *100% Marvel Sentry vol. 1-11*
- *100% Marvel Earth X Vol. 1-IV*
- *Marvel Elite 1-4*
- *Marvel Elite 31-35*

Dessin : Mike Wieringo

Red Richards a toujours été fantastique. C'est déjà un enfant prodige qui montre des capacités exceptionnelles en mathématiques, physique et mécanique. Une excellence qui ne se dément pas à l'âge adulte ; Red est considéré comme l'homme le plus intelligent de la planète.
Encouragé et guidé par son père, qui est physicien, Red s'inscrit à des modules universitaires dès l'âge de quatorze ans dans des établissements prestigieux comme le California Institute of Technology, Colombia, Harvard et State University à New York.

Dessin : Joe Bennett

Tout jeune, l'intérêt de Red le porte vers les voyages interstellaires. Après l'université, il travaille comme ingénieur en aéronautique et construit un vaisseau d'exploration spatiale. Mais le gouvernement menace de suspendre le financement de ses travaux, ce qui signerait l'arrêt de mort de son rêve. Plutôt que de s'apitoyer sur son sort, il se sent une responsabilité envers l'humanité. Car il sait que sa création permettra aux humains de voyager vers des systèmes solaires lointains et pourra aider la Terre à se défendre contre des agressions extraterrestres.

En désespoir de cause, Red décide de procéder sans autorisation à un vol d'essai avec aux commandes de l'appareil son meilleur ami Ben Grimm, ancien pilote et astronaute. Viennent s'ajouter à l'équipage la fiancée de Red, Jane Storm, et son jeune frère Johnny. Mais Red a sous-estimé l'épaisseur des protections qu'il auraient fallu pour traverser sans encombres la Ceinture de Van Allen. Nos quatre voyageurs sont bombardés par des rayons cosmiques qui font muter leurs cellules. Désormais doté d'un corps élastique, Red remporte l'adhésion des trois autres quand il leur propose de mettre leurs nouveaux pouvoirs au service de l'humanité.

POUVOIRS/ ARMES

- Corps extrêmement malléable que Red peut étirer, déformer ou comprimer de toutes les façons imaginables
- Génie scientifique

En dépit de son image d'intrépide leader des Fantastiques (Fantastic Four) et du fait qu'il est un des cerveaux les plus puissants du monde, Red est un homme plein d'humilité qui analyse d'un œil critique ses propres actes et décisions, notamment bien sûr le fameux voyage dans l'espace qui a mis ses amis en péril. Parce qu'il n'a pas assez bien préparé l'expédition, ses amis sont condamnés à être des monstres, des cobayes pour la science ou pire encore, à moins qu'il ne change le cours des choses. C'est pourquoi il refuse de les laisser agir dans l'anonymat. Il leur donne des costumes, une voiture volante, un foyer hors normes et des noms étonnants : l'Invisible (Invisible Woman), la Chose (Thing), et la Torche (Human Torch). En les rendant célèbres, Red a l'impression qu'on pourra lui pardonner d'avoir détruit leur vie. Un jour.

Mais aux yeux de ses amis, il n'y a rien à pardonner. Quand Red s'en va pour explorer un royaume dans une autre dimension ou étudier une civilisation installée sur un électron, sa famille prend la relève. Leur aide permet à Red de se concentrer sur ses recherches. Recherches qui annoncent l'avenir de la race humaine et qui lui permettront, peut-être un jour, d'oublier ses démons.

THING

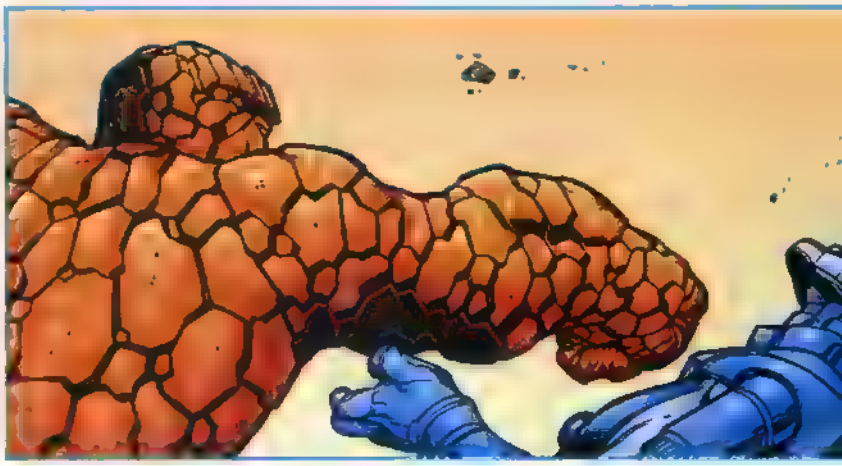
Nom français :	**LA CHOSE**
Véritable nom :	Benjamin Jacob Grimm
Première apparition :	*Fantastic Four* #1 (1961)
Taille :	1,82 m
Poids :	8[illegible] kilos
Yeux :	Bleus
Cheveux :	Bruns, sous forme humaine sinon chauve

LES INDISPENSABLES

- *Fantastic Four Intégrale Vol. 1*
- *100% Marvel Fantastic Four Vol. 1 II*
- *100% Marvel Secret Vol. 1 II*
- *Marvel Universe 31 35*
- *Marvel Heroes Hors Série 15*
- *Album Top BD 12*

Dessin : Mike Wieringo

Ben Grimm a beau être un des super-héros les plus connus du monde, célèbre pour son cœur d'or et ses poings, il n'en reste pas moins un gosse du Lower East Side. C'est dans ce quartier pauvre de Manhattan que Ben grandit. Son père est alcoolique et incapable de garder un emploi et, son grand frère, Daniel, est le chef du gang de Yancy Street. Ben idolâtre Daniel et devient très amer quand son frère est tué lors d'un affrontement entre gangs rivaux.



Dessin : Carlos Pacheco

Après la mort de ses parents, Ben va vivre chez son oncle Jake, un physicien de renom. Au début, Ben refuse l'affection que Jake et sa femme Alyce lui témoignent, mais il finit par leur rendre leur amour. Il laisse derrière lui sa vie à Yancy Street, entre au lycée et devient une star du football. Grâce à une bourse d'études, il intègre la State University à New York et y partage la chambre du génie scientifique qu'est Red Richards : les deux garçons deviennent les meilleurs amis du monde. La première fois qu'ils se voient, Red confie à Ben son intention de construire un vaisseau spatial capable d'effectuer des voyages interstellaires. Sur le ton de la plaisanterie, Ben lui promet qu'il pilotera son appareil.

Après avoir obtenu son diplôme, Ben s'engage dans l'Air Force et devient un excellent pilote d'essais et astronaute. De son côté, Red devient ingénieur en aéronautique. Quand Ben quitte l'armée, Red le recrute pour piloter son appareil, mais le gouvernement menace malheureusement de couper les crédits. Ben est opposé à l'idée que Red effectue un vol sans autorisation et le met en garde contre le risque que le vaisseau ne soit pas suffisamment protégé contre des radiations intenses. Malgré tout, il ne lâche pas son vieil ami et accepte à contre cœur de prendre le siège de pilote. Aux deux amis viennent s'ajouter Jane Richards, la fiancée de Red, et son jeune frère Johnny.

POUVOIRS/ ARMES

- Force et endurance surhumaines
- Carapace de roche quasi impénétrable
- Rapidité des réflexes plus élevée que la moyenne

Quand le vaisseau traverse une zone de turbulences et d'intenses radiations, Ben essaye désespérément de garder le contrôle, mais l'appareil finit par s'écraser. Ben réussit à atténuer le choc et les quatre passagers survivent au crash. Ils découvrent malheureusement vite que les rayons cosmiques ont fait muter leurs cellules. La transformation de Ben est sans doute la plus choquante : il découvre avec horreur qu'il est devenu une "chose" orange, à la peau épaisse, à la musculature impressionnante et dotée d'une force surhumaine. De plus, contrairement à ses amis, il ne peut reprendre son aspect normal. Néanmoins il accepte la proposition de Red Richards : utiliser leurs nouveaux pouvoirs pour le bien de l'humanité.

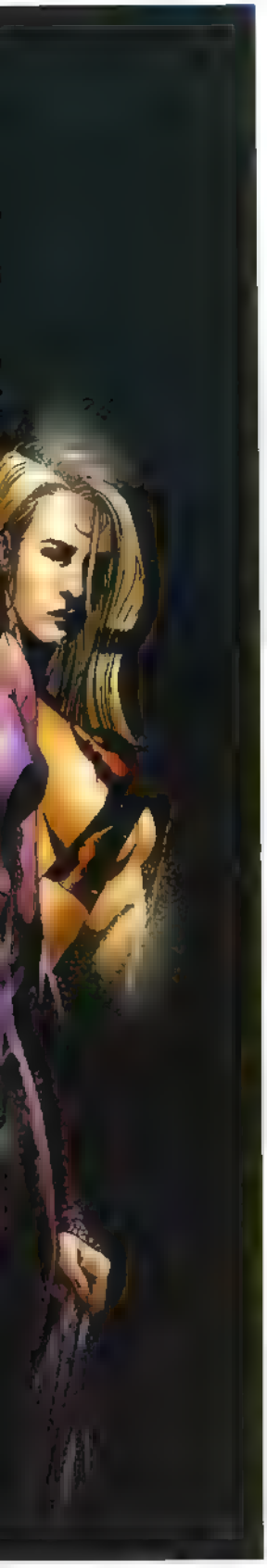
Au début, Ben est révolté par ce qui lui arrive, mais il finit par se résoudre à son triste sort, même s'il n'en est pas moins malheureux. Ben est son pire ennemi : à ses propres yeux, c'est un monstre. Alors que pour des millions de personnes, le fait d'être un membre des Fantastiques en fait une idole. En dépit de son apparence, la Chose a gardé son sens de l'humour et de l'honneur. Sous sa carapace de gros dur, bat un cœur de gros nounours. Mais quand vient le temps de la castagne, le loyal Ben n'hésite pas une seconde avant d'entrer dans la mêlée pour aider ses équipiers et amis.

THE INHUMANS

Nom français : **LES INHUMAINS**
Première apparition : *Fantastic Four* #45 (1965)

LES INDISPENSABLES

- *Marvel Knights* I-15
- *100% Marvel Earth X* Vol. I-IV



Dessin : Jae Lee

Les Inhumains sont une race d'êtres qui se sont dissociés de l'humanité voici environ 25 000 ans à la suite d'expériences génétiques menées par des extraterrestres, les Krees, qui voulaient créer une armée de super-soldats. Quand les Krees ont abandonné leurs recherches, les Inhumains sont restés livrés à eux-mêmes.

Les Inhumains s'installent alors sur une petite île dans l'Atlantique Nord qu'ils baptisent Attilan. Prédisposés à la technologie, notamment dans le domaine de la génétique, ils conçoivent des machines sophistiquées et une architecture complexe dans un laps de temps relativement court. Ils réalisent l'une de leurs découvertes les plus marquantes le jour où ils isolent la brume tératogène, catalyseur chimique de la mutation des humains. Convaincu que le tératogène peut provoquer des évolutions génétiques décisives en une seule génération, le scientifique qui découvre la substance met sur pied un programme permettant à tout Inhumain le désirant de s'immerger dans la brume tératogène. De nos jours, le processus est devenu un rite de passage à la vie d'adulte pour tout jeune Inhumains. Nés sans pouvoirs et après plusieurs années d'études et de préparation, les adolescents sont exposés à la brume tératogène. Après l'immersion, les jeunes Inhumains subissent des mutations, développant chacun des caractéristiques physiques et des aptitudes surhumaines particulières

À Attilan, la société est très diversifiée. Des êtres de pure énergie y côtoient des métamorphes et des dragons. En fait, plus la transformation après le passage dans la Brume est radicale, plus on est paradoxalement conforme. Attilan est une génocratie dirigée par les plus aptes génétiquement. Le souverain actuel, Flèche Noire, règne depuis environ 20 ans et possède une voix si puissante qu'il peut abattre une montagne d'un seul soupir. La famille royale se compose des cousins de Flèche Noire et de ses proches, qui conseillent le roi sur les affaires d'État et l'aident à gouverner un peuple, on l'a dit, très hétérogène.

Parmi les proches du souverain, on compte le guerrier aux sabots fendus Gorgone, Triton l'incompris, le très spirituel adepte des arts martiaux Karnak, Crystal qui manipule les éléments, mais aussi Médusa, la femme de Flèche Noire, qui possède des cheveux extensibles. Et puis, n'oublions pas le fidèle compagnon de la famille royale, le stoïque Gueule d'Or, qui a l'apparence d'un chien et qui est capable de se téléporter lui-même ainsi qu'autrui à travers l'espace et les dimensions.

En dépit de sa diversité, Attilan est une société où règne la ségrégation. Les Alpha Primitifs, race de clones ouvriers créés par les généticiens inhumains, ont ainsi été bannis dans les sous-sols de la ville. Leurs gènes ne leur laissent d'autre choix que de travailler pour l'immense machine qui alimente Attilan en énergie.

Se méfiant de l'humanité, Flèche Noire a, à plusieurs reprises, déplacé Attilan (d'abord dans l'Himalaya, puis sur la Lune) afin de protéger son peuple des regards indiscrets et de l'air pollué, qui est un poison mortel pour tout Inhumain. Cette méfiance des Inhumains vis-à-vis des humains est réciproque. D'une manière générale, les pays de la planète entière redoutent ces êtres puissants qu'ils considèrent comme imprévisibles.

À chaque fois qu'il a eu affaire aux humains, Flèche Noire a agi dans l'intérêt des Inhumains, au risque même de perdre son trône et d'être rejeté par son propre peuple.

NAMOR

Nom français :	**NAMOR, LE PRINCE DES MERS**
Véritable nom :	Namor McKenzie
Première apparition :	*Marvel Comics* #1 (1939), *Fantastic Four* #4 (1962)
Taille :	1,88 m
Poids :	140 kilos
Yeux :	Bleu-gris
Cheveux :	Noirs

POUVOIRS/ ARMES

- Force surhumaine
- Capacite de voler
- Invulnérabilité limitée
- Respire aussi facilement dans l'air que sous l'eau

INTELLIGENCE

FORCE

RAPIDITÉ

RÉSISTANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE

APTITUDE AU COMBAT

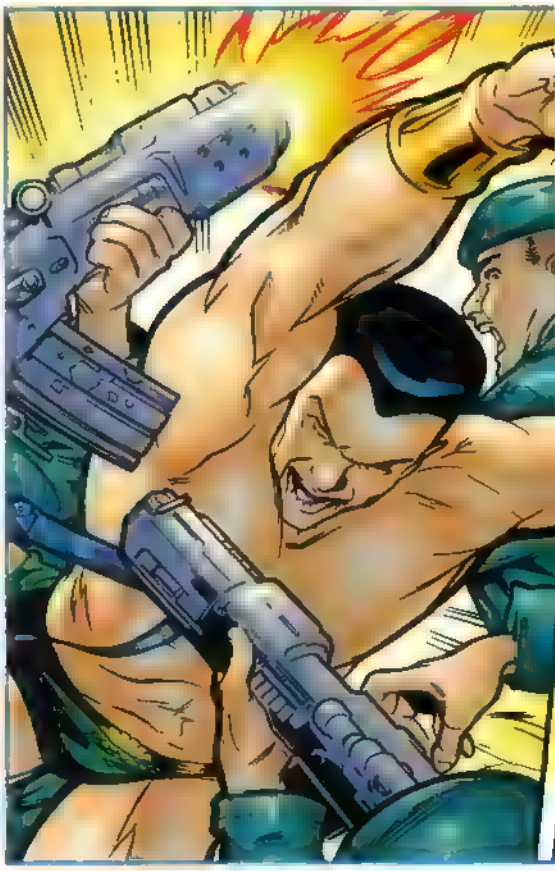
LES INDISPENSABLES

- *Marvel - Les Origines Vol. 1*
- *100% Marvel Fantastic Four Vol. II*
- *Marvel Monster Edition - Defenders Vol. 1*
- *Fantastic Four L'Integrale Vol. 1*
- *100% Marvel Earth X Vol. 1 Ix*
- *Strange 235*
- *Marvels TPB*

Dessin : Stuart Immonen

En 1920, le navigateur américain Leonard McKenzie part pour une expédition dans l'Antarctique. Au cours du voyage, il utilise des explosifs pour briser les blocs de glace empêchant le passage du navire. Il ignore que la cité sous-marine d'Atlantis se trouve juste en-dessous.

Atlantis subit de gros dégâts, et l'empereur Thakorr envoie sa fille Fen enquêter sur la cause des explosions. L'équipage de McKenzie est subjugué par cette créature à la peau bleue, et la princesse reste à bord du navire plusieurs semaines. Fen et le capitaine tombent rapidement amoureux l'un de l'autre et se marient. Thakorr, croyant que sa fille a été kidnappée ou assassinée, envoie des guerriers atlantes à sa recherche. Persuadés que Fen est retenue prisonnière, les Atlantes tuent l'équipage et ramènent la princesse à Atlantis. Quelques mois plus tard vient au monde le premier enfant hybride issu de l'union d'un Homo sapiens avec un Homo mermanus : Namor.



Dessin : Stuart Immonen

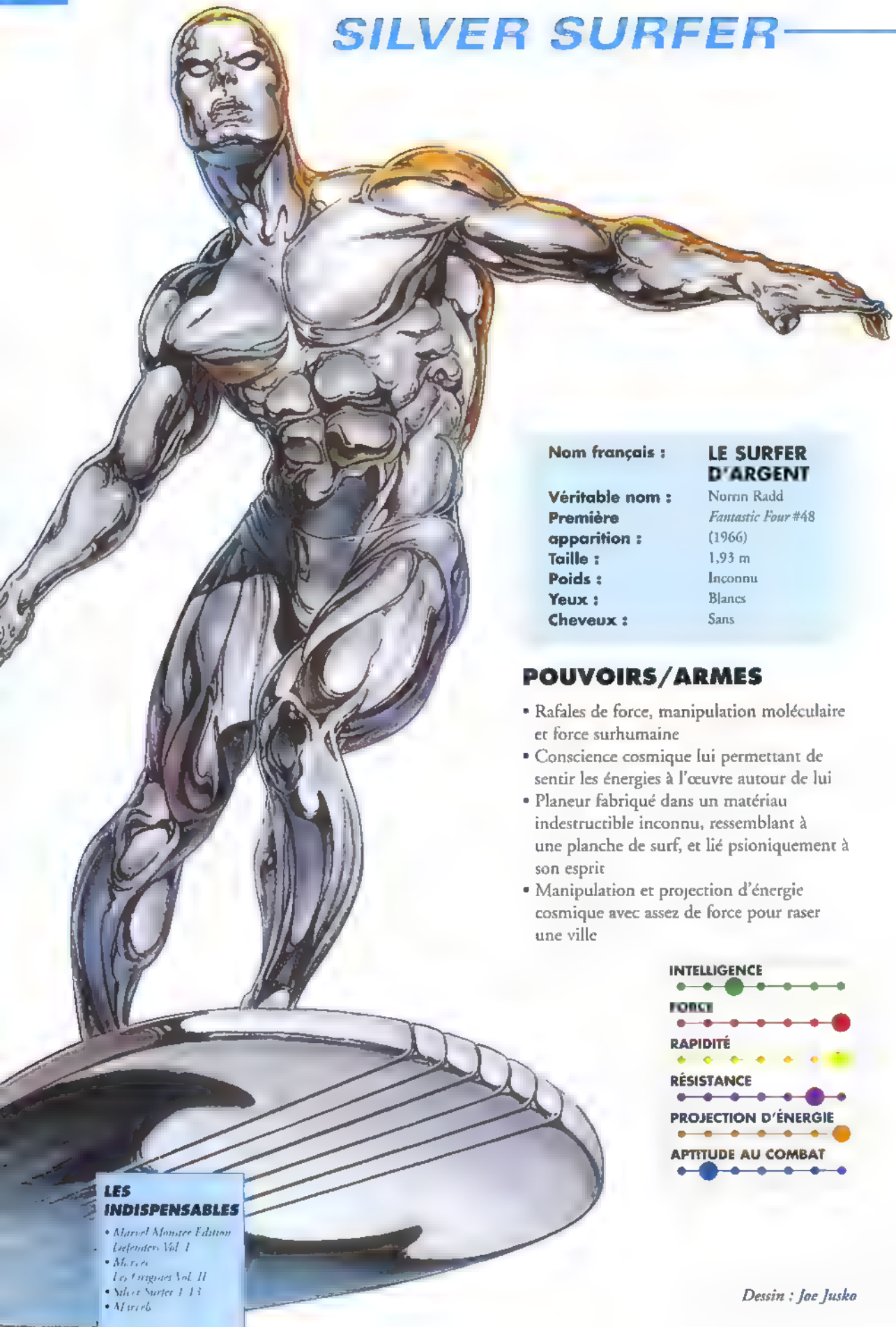
Le jeune prince a un tempérament violent et coléreux, et il voue une haine farouche aux habitants de la surface, qu'il considère comme responsables de la dévastation d'Atlantis. Il lance de fréquentes attaques contre l'humanité, provoquant d'énormes dégâts dans différents quartiers de New York. Mais quand les troupes nazies assiègent Atlantis, Namor se range aux côtés des Alliés et de Captain America.

Si Atlantis est relativement épargnée par les ravages de la Seconde Guerre mondiale, elle est secouée peu après par une série de violents tremblements de terre qui dévastent la cité légendaire et font de nombreuses victimes, dont Thakorr et Fen. Frappé d'amnésie, Namor échoue à New York où il erre au hasard.

C'est Johnny Storm, alias la Torche (Human Torch), qui le découvre dans le Bowery et l'aide à recouvrer la mémoire. De retour à Atlantis, Namor ne trouve que des ruines et, convaincu que ce sont les humains qui ont détruit la cité, il se venge en attaquant sauvagement New York. Après avoir retrouvé les survivants de son peuple et été couronné roi, Namor n'en continue pas moins à faire obstinement la guerre au monde de la surface et à ses héros, en particulier les Quatre Fantastiques (Fantastic Four). Au cours de sa croisade contre l'humanité, Namor tombe amoureux de Jane Storm, l'Invisible (Invisible Woman). Il la courtise pendant des années, nullement découragé par la relation de Jane avec Mr. Fantastic.

Pour le bien de son peuple, Namor finit par renoncer à harceler l'humanité, et il interdit les actes de guerre contre Homo sapiens. À contrecœur, il met même ses super-pouvoirs au service du monde de la surface, faisant équipe avec Hulk, Strange (Dr. Strange) et le Surfer d'Argent (Silver Surfer) pour combattre les dangers qui menacent l'humanité, mais cette alliance n'est guère qu'une distraction pour lui. Il est avant tout monarque d'Atlantis et à ce titre, il n'a de devoirs qu'envers ses sujets. Il reste prêt à prendre des mesures extrêmes pour défendre son royaume, quitte à entrer de nouveau en conflit avec les habitants de la surface et leurs héros.

SILVER SURFER



Nom français :	**LE SURFER D'ARGENT**
Véritable nom :	Norrin Radd
Première apparition :	*Fantastic Four* #48 (1966)
Taille :	1,93 m
Poids :	Inconnu
Yeux :	Blancs
Cheveux :	Sans

POUVOIRS/ARMES

- Rafales de force, manipulation moléculaire et force surhumaine
- Conscience cosmique lui permettant de sentir les énergies à l'œuvre autour de lui
- Planeur fabriqué dans un matériau indestructible inconnu, ressemblant à une planche de surf, et lié psioniquement à son esprit
- Manipulation et projection d'énergie cosmique avec assez de force pour raser une ville

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

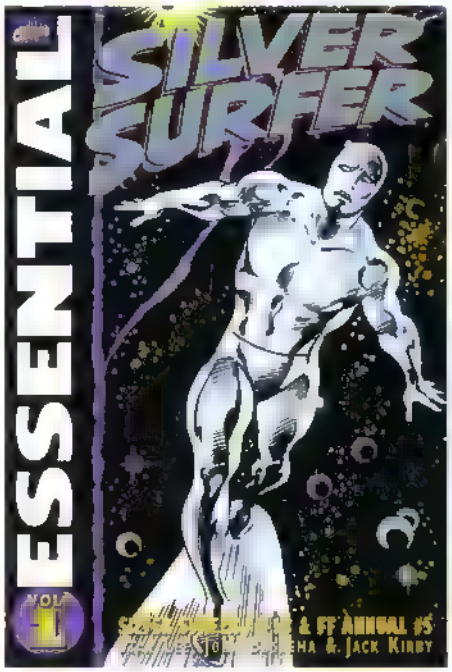
LES INDISPENSABLES

- *Marvel Monster Edition*
- *Defenders Vol. 1*
- *Marvels*
- *Les Origines Vol. II*
- *Silver Surfer 1-13*
- *Marvels*

Dessin : Joe Jusko

Norrin Radd appartient à une race très ancienne d'extraterrestres humanoïdes ayant réussi à créer un monde quasi idéal sur la planète Zenn-La en éradiquant la maladie, la pauvreté, la guerre et tous les autres fléaux sociaux. Mais Norrin Radd n'est pas satisfait par cette vie de plaisir et d'oisiveté qu'il considère comme un frein à l'évolution de sa civilisation. Dans son esprit, l'homme ne peut se réaliser que dans la quête, l'ambition et la lutte. Différent des autres Zenn-Laviens parce qu'il croit en un monde meilleur, Radd est le seul à percevoir que le sentiment de sécurité de son peuple est une illusion. L'arrivée de Galactus, le dévoreur de planètes, lui donne raison. Radd supplie le Conseil scientifique de Zenn-La de lui fournir un vaisseau pour aller à la rencontre de Galactus et négocier la paix.

Essential Silver Surfer Vol. 1



Galactus ne vient pas en ennemi : il a juste besoin des énergies vitales de Zenn-La pour apaiser sa faim. Privé de nourriture depuis trop longtemps pour repartir en chasse, il explique à Radd que s'il avait un héraut pour lui trouver des mondes à dévorer, les planètes habitées pourraient être épargnées. En échange de la survie de Zenn-La, Radd accepte de servir Galactus. Une fois sa structure moléculaire modifiée par le pouvoir cosmique de Galactus, Radd se lance immédiatement à la recherche d'une planète pour son nouveau maître. Par la suite, sous le nom du Surfer d'Argent, il s'acquitte consciencieusement de sa tâche, tout en se ménageant du temps libre pour admirer les merveilles de l'Univers. Mais avec le temps, il a de plus en plus de mal à trouver des planètes riches en énergie et inhabitées, et Galactus n'a rien avalé depuis longtemps quand le Surfer entre dans le système solaire de la Terre.

Alors que Galactus se prépare à absorber l'énergie vitale de la planète bleue, la sculptrice aveugle **Alicia Masters** tente de convaincre le Surfer que la beauté de la Terre mérite d'être préservée. Ému par la plaidoirie d'Alicia, le Surfer combat son maître au côté des Fantastiques (**Fantastic Four**). Galactus est contraint d'épargner la Terre, mais il punit son héraut déloyal en érigeant une barrière d'énergie qui empêche le Surfer de quitter la planète. Dans un premier temps et malgré ses efforts désespérés pour regagner l'espace, le Surfer est incapable de franchir cet obstacle. Prisonnier sur terre, il apprend à aimer la vie sous toutes ses formes. Et même si la cruauté de l'homme envers ses semblables l'horrifie parfois, il n'en apprécie pas moins la combativité des Terriens.

Quand le Surfer parvient enfin à franchir la barrière de Galactus grâce à **Mr. Fantastic**, il découvre avec horreur que son maître s'est vengé de sa trahison en dévastant Zenn-La. Le cœur lourd d'être responsable de la destruction de sa planète, Radd décide de protéger l'Univers et depuis, il arpente inlassablement l'espace pour sauver les mondes en danger. Il revient régulièrement sur la Terre en raison des liens étroits qu'il a noués avec les habitants de sa planète d'adoption. Souvent consterné par le comportement humain, le Surfer se sent néanmoins solidaire des honnêtes gens. Il s'est souvent allié aux Fantastiques et à d'autres super-héros de la Terre. Au fil des années, le Surfer a affronté des forces terrestres et extraterrestres qui ont cherché à briser sa noblesse d'âme et à le soumettre à leur volonté. Mais sa droiture triomphe toujours, et il repart libre à la découverte des étoiles.

ALICIA MASTERS

Nom français :	**ALICIA MASTERS**		
Véritable nom :	Alicia Reiss Masters	**Poids :**	50 kilos
Première apparition :	*Fantastic Four* #8 (1962)	**Yeux :**	Bleus
Taille :	1,62 m	**Cheveux**	Blond-roux

Belle-fille aveugle du Maître des Maléfices, Alicia Masters rencontre pour la première fois les Fantastiques (Fantastic Four) quand son beau-père tente de manipuler leurs esprits. Séduite par la noblesse d'âme et le cœur d'or de la Chose (Thing), Alicia tombe amoureuse de Ben Grimm malgré son apparence jugée monstrueuse par certains.

Après la mort présumée de son beau-père, Alicia se fait très vite une réputation dans le milieu artistique. Considérée comme la meilleure sculptrice de sa génération, elle travaille pour des hommes politiques, des cours royales et autres V.I.P. En dépit de sa cécité, ses œuvres sont incroyablement ressemblantes, l'artiste saisissant le moi intime de ses sujets.

Dessin : Jae Lee

Alicia et la Chose viennent d'entamer une relation, quand le Surfer d'Argent (Silver Surfer) atterrit sur le toit du studio de la jeune femme et lui annonce l'arrivée imminente de Galactus. Alicia vante la beauté de la Terre et de ses habitants au Surfer pour lui prouver que la planète ne mérite pas d'être sacrifiée à l'insatiable faim de Galactus. Convaincu, le héraut s'oppose à son maître.

L'histoire d'amour entre Alicia et Ben dure des années, mais la Chose tarde à demander la jeune femme en mariage, persuadé qu'elle ne l'aime pas en tant qu'homme, mais par pitié pour sa condition de monstre. Alicia décide de passer à autre chose et de rompre. Faute de pouvoir lui offrir une vie normale, Ben accepte. Néanmoins, ils restent bons amis.

Alicia est un être unique pour son entourage. Grâce à sa relation avec Ben, et à sa nature douce et généreuse, elle est très liée avec les Fantastiques qui la considèrent comme un membre de leur famille.

LES INDISPENSABLES

- *Fantastic Four · L'Intégrale Vol. 1*
- *Marvel Elite 21*
- *Marvel Top 13*
- *100% Marvel · Fantastic Four Vol. II*

FRANKLIN RICHARDS

Nom français :	**FRANKLIN RICHARDS**		
Véritable nom :	Franklin Benjamin Richards	**Poids :**	18 kilos
Première apparition :	Fantastic Four Annual #6 (1968)	**Yeux :**	Bleus
Taille :	1,35 m	**Cheveux :**	Blonds

Franklin Richards, le fils de Red et Jane Richards respectivement Mr. Fantastic et l'Invisible (Invisible Woman) au sein des Quatre Fantastiques (Fantastic Four), est potentiellement l'un des mutants les plus puissants et dangereux de la planète. Exceptionnellement intelligent et courageux, cet enfant de sept ans a une chance inouïe celle d'avoir une famille géniale.
Il habite au Baxter Building, parmi des machines temporelles, des robots, des vaisseaux spatiaux et autres engins volants, et il côtoie des héros comme Spider-Man, Daredevil ou les Vengeurs (Avengers). Quand les parents de Franklin partent en mission, ils lui rapportent plus souvent un échantillon de sol prélevé dans d'autres dimensions comme la Zone Négative qu'un T-shirt souvenir.

Les radiations cosmiques ayant doté Red et Jane de super-pouvoirs ont également affecté le patrimoine génétique de leur fils. À la différence de la plupart des mutants, dont les talents restent latents jusqu'à la puberté, Franklin a manifesté d'étranges aptitudes dès son plus jeune âge. Mais dès qu'il a montré des prédispositions pour la télépathie, la télékinésie, la précognition et le pouvoir de réorganiser les molécules, des blocages mentaux ont été mis en place pour l'empêcher d'accéder à son immense potentiel psionique tant qu'il n'aurait pas atteint la maturité psychologique nécessaire. Néanmoins, Red doit rester à l'affût d'une éventuelle manifestation des pouvoirs de son fils, Franklin étant susceptible de libérer involontairement assez d'énergie psionique pour détruire toute vie sur la Terre.

Si l'on en croit la théorie selon laquelle l'humanité évolue vers une race d'êtres surhumains aux pouvoirs psioniques immenses, Franklin pourrait bien être le premier spécimen de ce que l'homme deviendra un jour. Mais bien qu'il porte sur ses épaules le destin des générations futures, il garde la tête froide et s'efforce de vivre comme un enfant normal... dont les parents sont le cœur et l'âme de la première famille de super-héros terrestres.

LES INDISPENSABLES

- *100% Marvel, Fantastic Four Vol. 1*
- *Marvel top 11*

DOCTOR DOOM

Nom français :	**DOCTEUR FATALIS**
Véritable nom :	Victor Von Doom
Première apparition :	*Fantastic Four* #5 (1962)
Taille :	1,88 m
Poids :	102 k los
Yeux :	Marron
Cheveux :	Bruns

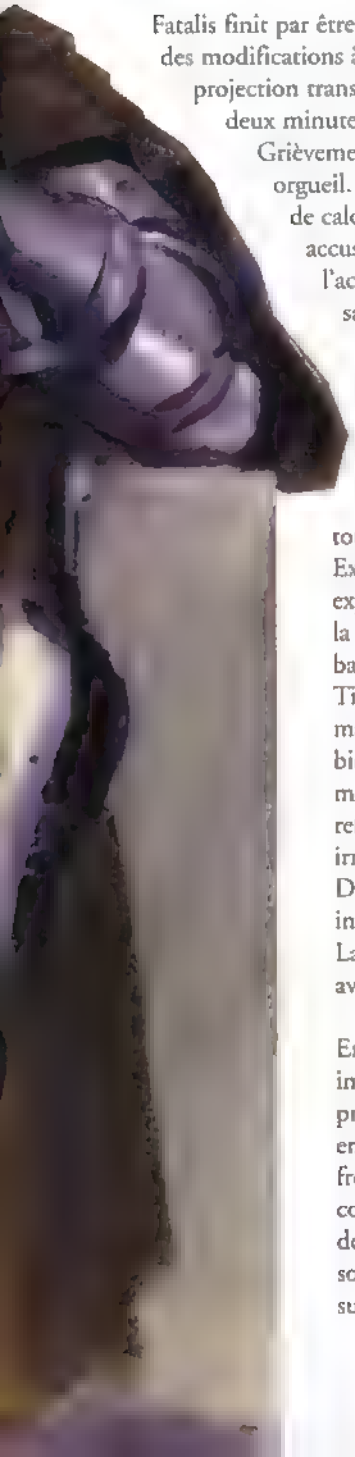
Dessin : Alex Ross

LES INDISPENSABLES

- *Marvel Heroes Hors Série 3*
- *Fantastic Four L'Intégrale Vol. 1*
- *Marvel Flute 1-6*
- *Fatalis Imperator*

Marqué par l'adversité, Victor von Fatalis sait ce que c'est d'être incompris et rejeté, haï et méprisé. Orphelin très jeune et élevé en Latvérie, petit pays des Balkans, par des bohémiens, il passe sa vie sur les routes. Traumatisé par la mort de ses parents, le jeune Victor jure de se venger sur le monde entier. Au prix de nombreuses années d'études acharnées, il amasse de vastes connaissances scientifiques et mystiques. Alors que sa soif de pouvoir et de vengeance s'intensifie, son érudition et sa réputation lui permettent d'obtenir une bourse à la State University de New York. C'est là que le brillant et arrogant Fatalis fait la connaissance de Red Richards, aussi doué que lui mais modeste à l'excès. Richards menaçant la supériorité de Fatalis, les deux hommes deviennent très vite rivaux.

Essential Fantastic Four Vol. II



Fatalis finit par être victime de son ego en refusant d'apporter des modifications à sa première invention : un dispositif de projection transdimensionnelle. La machine fonctionne... deux minutes et trente-sept secondes. Puis elle explose. Grièvement blessé au visage, Fatalis paie cher son orgueil. Richards lui a pourtant signalé son erreur de calcul, mais Fatalis a refusé de l'écouter. Il accuse même Richards d'être responsable de l'accident, préférant croire que son rival a saboté son travail par jalousie plutôt que d'admettre qu'il ait pu se tromper.

Durant sa convalescence, Fatalis découvre que l'explosion lui a laissé une longue et fine balafre en travers du visage. Mais il est si vaniteux qu'il se croit totalement défiguré par cette discrète cicatrice. Expulsé de la fac pour s'être livré à une expérience dangereuse, il parcourt le monde à la recherche d'un remède miracle, enveloppé de bandages tel une momie vivante. Dans un village du Tibet, des moines lui forgent une armure et un masque pour cacher sa blessure. Pressé de mener à bien ses plans de conquête et de vengeance, Fatalis met le masque avant qu'il ait complètement refroidi. Cette fois, son visage est entièrement et irrémédiablement défiguré par les brûlures. Dissimulé sous le masque et l'armure quasi invincible fabriquée par les moines, il retourne en Latvérie où il renverse le gouvernement en place avant de se proclamer monarque absolu du pays.

En régnant d'une main de fer et avec une implacable volonté, Fatalis apporte la paix et la prospérité à la Latvérie. Le dictateur mégalomane envisage alors d'étendre son influence au-delà des frontières. Pour réaliser ses rêves de domination, il commence par détourner à son profit les ressources de la petite nation. Pour lui, les autres chefs d'État sont des moins que rien qu'il entend bien sacrifier sur l'autel de sa vision du monde.

POUVOIRS/ ARMES

- Armure très sophistiquée et quasi invincible
- Générateur de champs de force
- Batterie d'armes offensives intégrées
- Connaissance des sciences occultes

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Mais Fatalis se heurte très vite à Richards – devenu entre-temps le célèbre **Mr. Fantastic**, chef des Quatre Fantastiques (**Fantastic Four**). Richards et ses coéquipiers seront les plus farouches adversaires de Fatalis au cours des années suivantes, au point que désormais, la soif de pouvoir du tyran n'a d'égale que son désir d'anéantir les Fantastiques.

Malgré d'innombrables tentatives, les victoires de Fatalis sur Richards sont rares, espacées et toujours provisoires. Le sentiment de supériorité de Fatalis cause souvent sa perte, sa suffisance et son orgueil démesuré l'empêchant de voir ses faiblesses. Il remporte toutefois une victoire psychologique majeure sur son éternel rival le jour où il est appelé à la rescousse pour sauver la vie de Jane, la femme de Red, et de leur deuxième enfant. Conçu dans une autre dimension, le bébé émet des ondes d'énergie négative de forte intensité alors qu'il est encore dans le ventre de sa mère. La Torche (**Human Torch**) sait que faute de secours, sa sœur et l'enfant vont mourir. Richards étant prisonnier de forces extérieures, Fatalis est son seul espoir. Johnny Storm supplie l'ennemi juré de sa famille d'oublier leurs différends passés pour aider l'Invisible (**Invisible Woman**) et son bébé. Fatalis saute sur l'occasion, et grâce à un mélange de science et de sorcellerie, il les sauve tous les deux, ce qui ne fait que renforcer son assurance et son ego déjà surdimensionné. Redevable envers Fatalis, Jane accepte de lui laisser choisir le prénom du bébé et de placer Valeria sous sa protection. Désormais, chaque fois que Red regardera sa femme et sa fille, il se souviendra que c'est Fatalis qui les a sauvées à sa place.

Dessin : Leonardo Manco

Dessin : Glenn Fabry

GALACTUS

Nom français :	**GALACTUS**
Véritable nom :	Galan
Première apparition :	*Fantastic Four* #48 (1966)
Taille :	8,70 m
Poids :	18,2 tonnes
Yeux :	Couleur inconnue
Cheveux :	Noirs

Dessin : Alex Ross

LES INDISPENSABLES

- *Marvel Les Origines Vol. II*
- *Marvels*

L'humanoïde du nom de Galan est né dans l'univers antérieur au nôtre, sur la planète Taa, berceau de la civilisation la plus avancée de l'espace. Mais alors que cette société atteint des sommets de prospérité, l'univers est au bord de l'écroulement. La masse dense de matière primordiale, qui avait explosé des milliards d'années auparavant lors d'un Big Bang cataclysmique et formé les planètes de l'univers de Galan, commence à se désagréger, provoquant des changements catastrophiques. La destruction de sa planète étant inévitable, Galan embarque son peuple à bord d'un vaisseau spatial et se dirige vers le noyau de l'univers moribond. Alors que le vaisseau approche de sa destination, les passagers succombent un à un aux effets mortels des radiations. Mais la conscience de l'univers à l'agonie épargne Galan. Certes, ils vont tous les deux mourir, lui dit-elle, mais pour renaître à nouveau. La conscience cosmique absorbe Galan avant de donner naissance à Galactus, l'insatiable dévoreur de mondes.

Dessin : Alex Ross

Des milliers d'années passent. Expulsé par un second Big Bang, Galactus dérive pendant des siècles dans l'espace, tandis que la vie commence à apparaître. Créature énigmatique, quasi divine, dont l'existence défie l'entendement et la logique humaine, Galactus découvre qu'il ne peut apaiser son insatiable faim qu'en absorbant les énergies brutes de planètes qu'il laisse ensuite sans vie et stériles. Il n'agit pas ainsi par cruauté, il ne fait qu'obéir à sa nature. Dans un premier temps, il prend la précaution de ne dévorer que des mondes inhabités, mais très vite, il ne peut plus se permettre d'être aussi sélectif s'il veut survivre. Pour éviter de détruire des mondes habités, il engage un héraut, le Surfer d'Argent (Silver Surfer). Sa mission est de prospecter pour fournir à son maître des mondes riches en énergie et dépourvus de formes de vie.

Mais avec le temps, le Surfer a de plus en plus de mal à trouver des planètes inhabitées. Galactus finit par décider d'engloutir la Terre, mais il est repoussé par le Surfer et les Fantastiques (Fantastic Four) au moyen de l'Annihilateur Ultime, une arme alien assez puissante pour détruire le dévoreur de mondes. Contraint d'épargner la Terre, Galactus punit la trahison de son héraut en érigeant une barrière d'énergie qui empêche le Surfer de quitter la planète bleue.

À plusieurs reprises, Galactus revient menacer la Terre, mais chaque fois, il est vaincu par les super-héros. Redouté dans tout l'univers, il a dévasté de nombreux mondes habités pour assouvir sa faim. Mais son besoin d'énergie vitale est tel que son appétit féroce le ramènera tôt ou tard sur la Terre.

POUVOIRS/ ARMES

- Manipulation de la matière
- Rafales de force
- Téléportation
- Champs de force
- Télépathie

LA GUERRE KREE / SKRULL

Comme la plupart des guerres, le conflit interstellaire entre la race humanoïde kree et la race métamorphe skrull éclate pour une banale histoire d'amour-propre. À une époque où les Terriens vivent encore dans des grottes, les Skrulls, bâtisseurs d'empires, reconnaissent les Cotatis, race passive de plantes semi-humanoïdes, comme forme de vie dominante de l'empire kree. Vexés et furieux, les Krees massacrent les éclaireurs skrulls et s'emparent de leur vaisseau. En démontant pièce par pièce le vaisseau skrull, les Krees développent en quelques années une technologie avancée et des engins spatiaux. Puis ils attaquent les Skrulls, déclenchant une guerre qui va durer des millénaires.

Agressée sans relâche par les Krees, la société skrull, jusque-là orientée vers le commerce, devient de plus en plus militariste. De niveau égal, les deux races ont recours à des méthodes draconiennes pour prendre l'avantage dans le conflit. Aujourd'hui, rares sont les Krees ou les Skrulls qui se souviennent dans quelles circonstances la guerre a éclaté. La haine qu'ils se vouent mutuellement fait partie de l'ordre naturel des choses pour chacun des deux camps.

La guerre Kree / Skrull cause des dégâts collatéraux. Les deux races, au courant de l'existence de la Terre depuis fort longtemps, ont déjà envoyé de nombreux émissaires sur notre planète. Proche d'une distorsion naturelle dans le continuum spatio-temporel permettant de voyager plus vite que la lumière et à mi-chemin entre les mondes kree et skrull, la Terre a une grande importance stratégique pour les deux races aliens. Ses héros sont souvent impliqués dans les innombrables combats entre les Krees et les Skrulls, dont le conflit a maintes fois menacé la Terre.

Obsédées par leur extermination réciproque, les deux races n'ont plus aucune ambition culturelle, et leurs empires, gravement corrompus, sont sur le déclin. Malgré des trêves provisoires et de brèves alliances entre les deux clans pour combattre des menaces communes, la guerre recommence chaque fois de plus belle.

LES INDISPENSABLES

- *Marvel Heroes Hors Série 9*
- *Fantastic Four L'Intégrale Vol. 1*

Dessin : les Krees par Scott Collins (en haut) ; les Skrulls par ChrisCross

SUPER-SKRULL

Nom français :	**LE SUPER-SKRULL**		
Véritable nom :	Kl'rt	**Poids :**	264 kilos
Première apparition :	*Fantastic Four* #18 (1963)	**Yeux :**	Verts
Taille :	1,83 m	**Cheveux :**	Sans

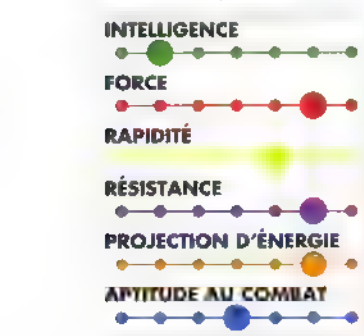
Après la déculottée infligée par les Fantastiques (Fantastic Four) à un bataillon d'envahisseurs skrulls, l'empire alien investit toutes ses ressources dans le développement d'un guerrier capable de vaincre à lui tout seul les plus fervents défenseurs de la Terre. Après des mois de travail, les chercheurs skrulls présentent à l'empereur un super-soldat génétiquement modifié, capable de reproduire et de combiner les pouvoirs des Fantastiques. Satisfait de la création de ses sujets, l'empereur lance le Super-Skrull à l'assaut de ses ennemis jurés.

Mais les Skrulls ont sous-estimé la force des Terriens. Les Fantastiques et d'autres héros infligent défaite sur défaite au Super Skrull qui, de retour chez lui, tombe en disgrâce. Il reprend néanmoins du service chaque fois que sa force brute et ses ruses de guerrier sont indispensables.

Malgré ses piètres performances, le Super-Skrull fait des efforts pour s'améliorer après chaque défaite. Depuis la destruction de la galaxie skrull par Galactus, il n'est plus qu'un soldat sans mission précise. S'il lui arrive de participer à des opérations pour les survivants de l'empire skrull, Kl'rt garde volontairement un profil bas. Le Super-Skrull étant perçu comme une menace en raison de son allégeance à l'ancien régime, diverses factions progressistes ont engagé des assassins pour l'éliminer avant qu'il n'emploie la force pour conquérir ce qui reste de l'empire. C'est pour cette raison, et pour des mobiles plus personnels, que le Super-Skrull se cache sur la Terre, où il apprend à mieux connaître ses ennemis en attendant son heure.

POUVOIRS/ARMES

- Étire chaque partie de son corps plus loin que Mr. Fantastic
- Génère et manipule le feu
- Invisibilité et projection de champs de force invisibles
- Peut prendre l'apparence de la Chose et avoir sa force surhumaine
- Rafales optiques projetant une énergie hypnotique
- Métamorphe



LES INDISPENSABLES

- *Marvel Heroes Hors Série 15*
- *Marvel Elite 13*

Dessin : Carlos Pacheco

MK/MAX

DANS LES RUES GLAUQUES DE MARVEL KNIGHTS, ON NE FAIT PAS DANS LA DENTELLE

Des anges gardiens en habit de diable, des justiciers assoiffés de vengeance et de mystérieux assassins hantent les bas-fonds de New York, là où la violence urbaine sévit sous son jour le plus cru.

Avocat aveugle aux heures de bureau, Daredevil se bat chaque nuit pour sécuriser Hell's Kitchen, avec sa souffrance et son chagrin pour seuls compagnons. Le Punisher, bête noire de la pègre, livre une guerre sans merci au crime et à la corruption. Elektra, une tueuse à gages qui a connu l'étreinte glacée de la mort, laisse une traînée de sang dans son sillage.

L'action et l'intensité dramatique culminent dans la ligne MAX Comics, label attitré des chroniques féroces et sans complaisance. Des charniers du tiers-monde aux canyons de béton de New York, les bons et les méchants se démènent pour survivre, sans costumes ni pouvoirs surhumains.

Marvel Knights et MAX repoussent les limites de la narration traditionnelle, en mâtinant action et aventure de scènes fébriles, dont le réalisme cru éclaire les recoins sombres et les ruelles sordides du Marvel Universe.

Dessin : Joe Quesada

BLACK WIDOW

Nom français : **LA VEUVE NOIRE**

Véritable nom :	Natasha Romanov	**Poids :**	57 kilos
Première apparition :	*Tales of Suspense* #52 (1964)	**Yeux :**	Verts
Taille :	1,70 m	**Cheveux :**	Auburn

Abandonnée dès son plus jeune âge, Natasha Romanov est recueillie et élevée par le soldat Ivan Petrovitch. Brillante élève, Natasha est aussi une athlète exceptionnelle et une étoile montante de la danse classique. Très vite, sa loyauté à toute épreuve fait forte impression – d'abord sur son mari, le célèbre pilote d'essai Alexi Shostakov, puis sur le KGB, qui voit en Natasha et son époux des agents secrets exemplaires. Une fois informé des projets du gouvernement, Alexi est contraint de couper tout contact avec ses amis et sa famille, y compris sa femme.

Accablée de chagrin par la mort présumée de son mari, Natasha se sent la fibre patriotique en mémoire du héros disparu. Le KGB, qui a anticipé cette réaction, transforme sa nouvelle recrue en super-agent soviétique dans un centre d'entraînement secret basé à Moscou et surnommé la Chambre Rouge. Sous le nom de code de la Veuve Noire, Natasha a l'occasion de faire équipe avec Œil de Faucon (Hawkeye), mais elle tombe amoureuse du futur héros, et se sent de moins en moins motivée pour poursuivre ses activités subversives. Quand Œil de Faucon rejoint les Vengeurs (Avengers), Natasha s'enfuit aux États-Unis et propose ses services au S.H.I.E.L.D. Son histoire d'amour avec Œil de Faucon se solde par un échec, de même que sa liaison ultérieure avec Daredevil, mais elle reste en bons termes avec les deux hommes.

Natasha a beau être intègre et digne de confiance, elle connaît parfaitement bien la férocité du milieu de l'espionnage. Trahie par son pays natal, elle refuse d'être utilisée comme un pion. Plus grande légende de la Chambre Rouge, elle se bat contre les rumeurs prétendant qu'elle est sur la voie du retour, voire que la Veuve Noire n'était qu'un moyen de propagande inventé durant la guerre froide. Pour prouver qu'il faut encore compter avec elle, Natasha entretient sa réputation de professionnelle chevronnée, aussi impitoyable et mortelle que l'arachnide dont elle porte le nom.

POUVOIRS/ARMES

- Athlète et gymnaste de niveau olympique
- Experte en arts martiaux
- Formation et expérience d'agent secret

LES INDISPENSABLES

- *Iron Man 1-4*
- *Marvel Knights 5-7*
- *Veuve Noire 1*
- *MAX : Veuve Noire Vol. 1*

Dessin : J.G. Jones

Nom français :	**LA VEUVE NOIRE**		
Véritable nom :	Capitaine Yelena Belova	**Poids :**	61 kilos
Première apparition :	*Black Widow* #1 (1999)	**Yeux :**	Bleus
Taille :	1,70 m	**Cheveux :**	Blonds

Deuxième femme à revendiquer le titre de Veuve Noire, Yelena Belova sort elle aussi de la Chambre Rouge, le centre d'entraînement secret basé à Moscou. Hostile à Natasha Romanov, Yelena a été conditionnée pour croire que la dénomination de Veuve Noire lui revenait de droit. D'une loyauté aveugle envers la mère Russie, elle estime que Natasha a abandonné sa patrie en désertant pour devenir super-héroïne aux États-Unis. Ambitieuse et passionnée, Yelena est convaincue que l'espionnage est la seule raison d'être de la Veuve Noire.

Formée au métier d'agent secret dès l'âge de quinze ans, Yelena est la première élève dans l'histoire de la Chambre Rouge à marcher sur les traces de Natasha. Si elle n'a pas l'expérience de son modèle, elle est de niveau égal ou supérieur à Natasha dans tous les autres domaines – c'est du moins ce que prétend son dossier. Mais vivre dans l'ombre d'une légende n'est pas facile pour la jeune femme qui, en son for intérieur, a toujours peur de ne pas être à la hauteur, d'où son obsession à en faire trop pour prouver sa valeur à ses supérieurs et se rassurer elle-même.

Pressée de surpasser Natasha et de se voir définitivement conférer le titre de Veuve Noire, Yelena s'interpose alors que sa rivale a pour mission de récupérer une nouvelle arme biologique détenue par un État terroriste. Le but de Yelena est de s'approprier le sérum mortel avant Natasha, puis d'éliminer cette dernière. Plus expérimentée et plus habile stratège, la première Veuve Noire déjoue les plans de sa jeune concurrente et accomplit sa mission. Par la suite, les deux Veuves se retrouvent pour échanger leurs apparences physiques, dans le cadre d'un coup fourré soigneusement monté par Natasha pour soustraire Yelena à ses supérieurs.

Yelena est naïve, crédule et bien trop confiante. Ses supérieurs au GRU jouent sur sa fibre patriotique pour l'utiliser comme une arme. S'ils la perdent, ils savent qu'ils pourront toujours, créer une autre Veuve Noire.

Dessin : J.G. Jones

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

POUVOIRS/ ARMES

- Athlète et gymnaste de niveau olympique
- Experte en arts martiaux
- Formation d'agent secret

BLADE

Nom français :	**BLADE**
Véritable nom :	Eric, patronyme inconnu
Première apparition :	*Tomb of Dracula* #10 (1973)
Taille :	1,8 m
Poids :	82 kilos
Yeux :	Marron
Cheveux :	Noirs

POUVOIRS/ARMES

- Force, énergie et sens surhumains
- Facteur autoguérisseur
- Expert en arts martiaux
- Armes à feu automatiques et semi-automatiques, transformées pour tirer des balles d'argent remplies d'ail
- Sabre de titane, forgé dans l'acide
- Armure en kevlar
- Arsenal d'armes portatives customisées pour utiliser de l'argent, de l'ail, la lumière du soleil, les rayons ultraviolets et des anticoagulants

INTELLIGENCE

FORCE

RAPIDITÉ

RÉSISTANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE

APTITUDE AU COMBAT

Dessin : Tom Bradstreet

LES INDISPENSABLES

• *Wizard* #120 (2002)

Mi-humain, mi-vampire, le personnage torturé, connu sous le seul nom de Blade, est orphelin de naissance. Sa mère, mordue par le vampire Deacon Frost alors qu'elle était enceinte, meurt pendant l'accouchement. Abraham Whistler, dont la famille a, elle aussi, été tuée par des vampires, trouve Blade dans la rue l'année de ses treize ans. Livré à lui-même, l'adolescent se nourrit du sang des SDF, son vampirisme s'étant manifesté à la puberté. Persuadé d'être face à un vampire, Whistler est sur la point de tuer Blade quand il réalise que c'est un hybride.

Pressé de se venger des créatures qui ont assassiné sa mère et volé une partie de son humanité, Blade se transforme en chasseur de vampires avant même d'avoir atteint l'âge adulte. Sous la tutelle de Whistler, il perfectionne ses talents de combattant.

En raison des circonstances de sa naissance, Blade a subi des mutations génétiques. Il a la force surhumaine d'un vampire et un facteur autoguérisseur, mais il supporte l'ail, l'argent, la lumière, et vieillit comme un humain normal. En revanche, il est obligé d'absorber un sérum synthétique pour assouvir sa soif de sang. Toutes les tentatives pour supprimer ce besoin ayant échoué, il ne le surmonte que par la seule force de sa volonté. Ni humain ni vampire, Blade est condamné à vivre entre deux mondes. Hybride, il lutte pour vaincre son côté inhumain, et son dégoût de lui-même et des actes qu'il a dû commettre pour survivre.

Blade est sans doute l'ultime planche de salut de l'humanité face à l'armée de vampires immoraux et assoiffés de sang qui ont infiltré toutes les couches de la société – police, industrie, et même hautes sphères du gouvernement. L'Homo sapiens n'est plus qu'une façade. En coulisse œuvre Homonus nocturna, la race des vampires organisée en clans, rejoints par quelques hors-la-loi. Pour eux, les hommes ne sont qu'une denrée alimentaire – ni plus ni moins. Depuis que la guerre est déclarée, l'espèce humaine est en danger, et Blade et ses alliés vont de ville en ville, en suivant les migrations des vampires, pour tenter d'endiguer ce conflit sanguinaire.

Dessin : Bart Sears

De nature solitaire, Blade a du mal à s'associer avec d'autres chasseurs de vampires. De toute façon, la plupart de ceux qui s'engagent aux côtés de ce soldat stoïque perdent la vie – souvent lors de combats violents et futiles. Bien que ses efforts soient sans effet sur des proies capables de se régénérer, Blade persévère et repart en croisade après chaque échec. La mort de ses alliés ne fait que renforcer sa détermination d'exterminer les vampires, sans se soucier des circonstances de leur création. Même le décès de Deacon Frost – l'assassin de sa mère et le responsable de sa métamorphose – n'a entamé en rien sa ténacité. La guerre continue, et Blade a une mission.

LUKE CAGE

Nom français :	**LUKE CAGE**		
Véritable nom :	Luke Cage	**Poids :**	193 kilos
Première apparition :	*Luke Cage, Hero for Hire* #1 (1972)	**Yeux :**	Marron
Taille :	1,97 m	**Cheveux :**	Noirs

Dessin : Richard Corben

LES INDISPENSABLES

• *MAX · Cage Vol. 1*

Luke Cage grandit dans les rues de Harlem, où il passe le plus clair de son temps à commettre des larcins avec son ami d'enfance, Willis Stryker. La maturité aidant, Cage fait toutes sortes de petits boulots pour gagner sa vie, tandis que Willis devient criminel professionnel. Dans le même temps, les deux hommes se disputent les faveurs de Reva Connors, qui finit par choisir Cage. Fou de jalousie, Stryker cache deux kilos d'héroïne dans l'appartement de celui-ci et informe la police. Alors que Cage est en prison, Reva est tuée par un gang dont la cible était Stryker. Depuis sa cellule, Cage jure de se venger de son ancien ami. Enragé, il provoque bagarre sur bagarre et tente même de s'évader.

Le comportement de Cage lui vaut d'être transféré à Seagate, une prison de haute sécurité en Georgie. Là, il fait la connaissance du psychologue Noah Bernstein, qui lui promet de l'aider à obtenir sa liberté conditionnelle s'il accepte de servir de cobaye pour tester un procédé chimique accélérant la régénération des cellules humaines afin de lutter contre la maladie et le vieillissement. D'abord méfiant, Cage finit par accepter. L'expérience vient de commencer, quand un gardien raciste du nom d'Albert Rackham manipule les commandes de la machine en espérant mutiler ou tuer Cage. À son insu, Rackham fait progresser l'expérience au-delà des attentes de Bernstein, provoquant une réaction mutagénique qui décuple la force de Cage et la densité de ses tissus. Cage se libère et assomme Rackham. Persuadé qu'il a tué le gardien, il s'enfuit.

Dessin : Richard Corben

De retour à New York pour se venger de Stryker, Cage fait échouer un braquage dans un restaurant. Quand le patron lui offre une récompense, Cage décide d'exploiter ses nouveaux pouvoirs à des fins lucratives. Il monte sa propre affaire sous le nom de "Luke Cage, Héros à louer". Une fois qu'il a chassé les démons de son passé en faisant tomber Stryker, son entreprise commence à générer d'importants bénéfices.

POUVOIRS/ ARMES

- Force surhumaine
- Tissu musculaire et osseux anormalement dense
- Peau dure comme l'acier

Quelques années plus tard, le caïd européen Bushmaster veut forcer Cage à kidnapper la détective privée Misty Knight en échange de la vie du Dr Bernstein, qu'il a pris en otage. Pour enfoncer le clou, Bushmaster ajoute qu'il détient la preuve que Stryker avait volontairement caché l'héroïne dans l'appartement de Cage. Mis au courant de la situation de Cage, Knight et son ami Iron Fist décident de l'aider à neutraliser Bushmaster. Après avoir libéré le Dr Bernstein et récupéré les preuves de son innocence, Cage est acquitté du crime qui a gâché des années de sa vie. Bien qu'ils soient d'origine et de tempérament diamétralement opposés, Cage et Iron Fist deviennent vite amis et créent une nouvelle agence de Héros à louer.

Cage n'est pas un homme d'affaires. S'il a le choix entre gagner de l'argent et faire le bien, il optera pour la deuxième solution. Héros malgré lui, il a prouvé maintes fois qu'il pouvait surmonter tous les obstacles à force de ténacité et de volonté.

DAREDEVIL

Nom français :	**DAREDEVIL**		
Véritable nom :	Matthew Michael Murdock	**Poids :**	91 kilos
Première apparition :	*Daredevil* #1 (1964)	**Yeux :**	Bleus
Taille :	1,82 m	**Cheveux :**	Roux

Dessin : Joe Quesada

Daredevil #1, avril 1964

Parce qu'il souffre de son manque d'instruction, le boxeur Battling' Jack Murdock encourage son fils Matt à faire des études plutôt qu'à compter sur ses poings pour se débrouiller dans la vie. Matt, qui idolâtre son père, suit ses conseils à la lettre. Du coup, ses camarades de classe maltraitent cet élève trop studieux et passif qu'ils surnomment sarcastiquement "Daredevil", le casse-cou. Humilié, Matt s'entraîne secrètement au combat pour pouvoir riposter.

Comme son père, Matt a un cœur d'or. Il le prouve le jour où il se précipite devant un camion pour sauver un vieillard qui va se faire renverser. Mais son courage est bien mal récompensé : éclaboussé par les déchets radioactifs que transporte le véhicule, Matt perd la vue. D'abord accablé par son handicap, Matt réalise peu à peu que l'accident a accru sa perception du monde qui l'entoure. Certes, il est aveugle, mais l'acuité de ses autres sens a considérablement augmenté.

Incapable de s'adapter à sa nouvelle condition et terrifié par ses sens hyper-développés, Matt trouve de l'aide auprès de Stick, un sensei aveugle. Sévère, impitoyable, Stick enseigne à son élève les principes physiques et spirituels des arts martiaux, refusant de le laisser s'apitoyer sur son sort. À l'issue de sa formation, Matt est un gymnaste de niveau olympique et un spécialiste du corps à corps.

À l'université de Columbia où il fait des études de droit, Matt tombe amoureux d'**Elektra** Natchios, la fille d'un diplomate grec. Leur bonheur est de courte durée. Après l'assassinat de son père lors d'une prise d'otages, la jeune femme effondrée quitte Matt et l'Amérique pour se réfugier en Extrême-Orient.

La perte d'Elektra n'est pas le seul traumatisme que Matt va subir au cours de ses études. Boxeur sur le retour, Jack Murdock s'est acoquiné avec des malfrats qui n'hésitent pas à le tuer le jour où il refuse de truquer un combat. Mécontent des résultats de l'enquête de police, Matt cache son identité sous un masque et entreprend de retrouver les criminels qui ont piégé et assassiné son père. Sous le pseudonyme de Daredevil, il livre les coupables à la justice.

Ses activités extra-professionnelles lui procurant à la fois satisfaction et réconfort, Matt adopte définitivement son identité costumée. La journée, il travaille comme avocat, épaulé par son associé et camarade d'université Foggy Nelson. La nuit, il poursuit les criminels qui ont profité des failles du système pour échapper à la justice. Matt se sent bien dans la peau de Daredevil, le turbulent justicier qui lui permet de refaire le monde.

Mais les coups portés par Daredevil à la pègre new-yorkaise attirent l'attention du Caïd (**Kingpin**), qui fait de la destruction du héros sa croisade personnelle. Après avoir engagé Elektra comme tueuse à gages, le Caïd déclenche une série d'événements qui aboutissent au meurtre de la jeune femme par le Tireur (**Bullseye**). Elektra ressuscitera plus tard, mais dans un premier temps, sa mort anéantit Matt et l'endurcit à un point tel qu'il s'engage dans un cercle vicieux de violence.

DAREDEVIL

Après quelques années de trêve relative, le Caïd s'attaque de nouveau à Daredevil dont il a appris la véritable identité de la bouche de Karen Page, l'ex-petite amie toxicomane du justicier. Le chef de la pègre a pratiquement brisé la vie de Matt quand son arrogance finit par se retourner contre lui. Matt renoue avec Karen, mais peu après, il vit un nouveau drame : Bullseye la tue avec la propre batte de Daredevil lors d'un combat orchestré par Mystério (Mysterio).

Après les disparitions successives qui ont endeuillé la vie de Matt, le chagrin et la culpabilité sont désormais l'aiguillon qui le pousse à continuer le combat sous le costume de Daredevil, alors que n'importe quel individu raisonnable aurait depuis longtemps déposé les armes. Nuit après nuit, avec sa douleur pour seule compagne, il s'efforce de sécuriser Hell's Kitchen, cherchant le pardon de ceux qui ne sont plus là pour apaiser sa conscience.

POUVOIRS/ ARMES

- Sens du toucher, de l'odorat, du goût et de l'ouïe hyper-développés
- Sens radar permettant d'éviter les obstacles
- Boxeur et expert en arts martiaux
- Deux matraques à usage offensif et défensif

Dessin : Joe Quesada

LES INDISPENSABLES

- *Daredevil L'Intégrale Vol. 1*
- *100% Marvel Daredevil Vol. I-V*
- *Daredevil 1-5*
- *Daredevil Prestige Vol. I-II*
- *Marvel Mega 8*
- *Album Top BD 35-36*
- *Album Top BD 38-39*
- *Daredevil La Chute du Caïd*
- *Marvel Mega Hors Série 6*
- *Spider-Man 37*

Dessin : Alex Maleev

DOCTOR STRANGE

Nom français :	**DOCTEUR STRANGE**		
Véritable nom :	Dr Stephen Strange	**Poids :**	82 kilos
Première apparition :	*Strange Tales* #110 (1963)	**Yeux :**	Gris
Taille :	1,87 m	**Cheveux :**	Noirs, tempes grisonnantes

LES INDISPENSABLES

- *Marvel Monster Edition Defenders Vol. 1*
- *Spider-Man 37-38*
- *Best Complet Marvel 27*

Dessin : Jae Lee

Stephen Strange, jeune neurochirurgien brillant et ambitieux, doit renoncer prématurément à sa carrière après un accident de voiture. Ses nerfs étant touchés, il ne peut plus manier le scalpel avec assez de précision pour continuer à pratiquer la microchirurgie. Il dilapide alors sa fortune en remèdes miracles et consultations chez des charlatans. Ruiné et découragé, il se cloître chez lui, se laisse aller et finit par sombrer dans l'alcoolisme. Alors qu'il touche le fond, il entend parler de l'Ancien, un sorcier tibétain qui accomplit des miracles.

Dessin : Jae Lee

Avec l'énergie du désespoir, Strange traverse l'océan et les déserts glacés des montagnes de l'Himalaya, au creux desquelles est niché le palais de l'Ancien. Strange est un homme égoïste, brisé, qui s'accroche frénétiquement à sa vie antérieure et croit toujours au remède miracle. Pourtant, le vieux sorcier décèle en lui une étincelle de bonté, et surtout, un immense pouvoir latent. Mais pour bénéficier des dons magiques du vieil homme, il faut les mériter. L'Ancien promet son aide à Strange à condition qu'il s'en montre digne. Les pouvoirs du sorcier laissant Strange sceptique, il refuse de chercher le salut en lui-même.

Alors qu'une violente tempête oblige Strange à prolonger son séjour, il découvre que le Baron Mordo, l'élève de l'Ancien, projette d'assassiner son mentor. Il tente d'avertir le sorcier, mais Mordo lui jette un sort pour l'en empêcher. Confronté au pouvoir de Mordo et à ses intentions criminelles, Strange mesure la véritable nature du Mal et la nécessité de combattre ses agents. Pour se délivrer du sortilège qui l'empêche de prévenir l'Ancien, il demande à devenir son élève, afin d'apprendre les secrets de la magie noire et de vaincre Mordo. Satisfait de voir Stephen Strange révéler enfin sa vraie nature, l'Ancien le libère du sortilège de Mordo et l'informe qu'il a toujours été au courant du complot de son élève.

Strange ayant choisi de changer, l'Ancien fait de lui son disciple et lui enseigne les secrets de la sorcellerie. Peu à peu, la vie de Strange prend un autre sens, et il s'entraîne à livrer les combats qui l'attendent. Une fois ses études terminées, il retourne à New York et établit son sanctuaire dans Greenwich Village.

À sa mort, l'Ancien lègue à Strange son manteau de Sorcier Suprême. Bien qu'on le prenne souvent pour un illuminé, Strange protège la planète contre les menaces mystiques, les entités divines et autres forces inconnues. Après avoir vaincu ses propres démons, il s'applique à renforcer les barrières qui séparent notre monde des innombrables dimensions aux intentions hostiles.

POUVOIRS/ARMES

- Maître des arts mystiques
- Projection astrale
- Manteau de lévitation
- Œil d'Agamotto, permettant à Strange de démasquer les imposteurs, d'invoquer des images du passé immédiat, de repérer des entités matérielles et immatérielles à leurs émissions psychiques et magiques, de sonder l'esprit des êtres pensants, et d'ouvrir des portails vers d'autres dimensions

ELEKTRA

Nom français :	**ELEKTRA**		
Véritable nom :	Elektra Natchios	**Poids :**	59 kilos
Première apparition :	Daredevil #168 (1980)	**Yeux :**	Noirs
Taille :	1,75 m	**Cheveux :**	Noirs

Dessin : Greg Horn

LES INDISPENSABLES

- *100% Marvel Elektra Vol. I III*
- *Graphic Novel Elektra / Wolverine – Le Rédempteur*
- *100% Marvel Daredevil Vol. V*
- *Marvel Top 5*
- *Marvel Mega 2-3*
- *Album Top BD 41*

D'après Elektra elle-même, deux hommes ont forgé son destin : son père, un diplomate grec en poste aux États-Unis, et son ex-petit ami, l'étudiant en droit aveugle du nom de Matt Murdock. Accablée de chagrin après la mort accidentelle de son père au cours d'une prise d'otages, Elektra se coupe du monde. Seule et folle de rage, elle cherche un nouveau sens à sa vie, un but et un guide.

Sa quête la mène au Japon, où un sensei lui enseigne les arts martiaux. Par la suite, elle rejoint l'ordre des guerriers de Stick dans l'espoir d'atteindre un état de totale sérénité. Elle développe à la perfection son aptitude de combat, mais Stick sent qu'elle souffre terriblement de la mort de son père et qu'elle en veut au monde entier. Il l'expulse de son organisation et Elektra se retrouve de nouveau seule.

Daredevil Visionaries: Frank Miller Vol. II TPB

Déterminée à prouver sa valeur à Stick, Elektra infiltre la Main, une secte de ninjas imposant leur loi par le meurtre et l'intimidation, dans le but de saboter leurs activités. Pour mettre Elektra à l'épreuve, la Main enlève et drogue son ancien sensei. Profitant de la nuit pour dissimuler l'identité du vieil homme, les ninjas l'opposent à son ancienne élève. Ce n'est qu'au moment où elle enfonce son saï dans le corps de son adversaire qu'Elektra découvre son visage. À cet instant, elle a la certitude qu'elle ne trouvera jamais la paix. Sa haine lui dicte sa voie : elle sera mercenaire. La Main la forme et la guide, sans jamais parvenir à corrompre totalement son âme. Elektra finit par se rebeller et s'enfuit du Japon.

Chasseuse de primes et tueuse à gages, Elektra vend ses talents et sa rage au plus offrant. À la faveur d'un contrat à New York, elle croise **Daredevil** et apprend peu après que derrière le masque du justicier se cache Matt, son grand amour et sa seule faiblesse. Bien que Matt désapprouve la voie qu'Elektra a choisie, les deux jeunes gens sont encore très attirés l'un par l'autre. Mais le destin les a séparés à jamais. Pour Elektra, leur amour est mort en même temps que son père.

Ensemble, Daredevil et Elektra combattent la Main, jusqu'au jour où le Caïd (**Kingpin**) loue les services de la jeune femme. Elektra et Daredevil deviennent alors ennemis, et se livrent d'incessants combats dont l'enjeu est le sort d'une ville entière. Matt voudrait bien déposer les armes – mais pour Elektra, en guerre avec elle-même, la priorité est de chasser les démons de son passé. Alors qu'elle est chargée d'exécuter Franklin "Foggy" Nelson, le meilleur ami et associé de Matt Murdock, sa victime reconnaît en elle l'ancienne petite amie de Matt. Incapable de remplir son contrat, Elektra lui laisse la vie sauve. Peu après, le Tireur (**Bullseye**), soucieux de reconquérir sa place d'assassin numéro un du Caïd, décide de se débarrasser d'Elektra. Après une violente confrontation, il empale sa rivale sur son propre saï. Elektra meurt dans les bras de Matt.

Mais même dans la mort, Elektra ne trouve pas le repos. Refusant d'être privée de l'un de ses plus talentueux agents, la Main tente de ressusciter Elektra et de la soumettre totalement à sa volonté par le biais d'un rituel mystique. Daredevil, la Veuve Noire (**Black Widow**) et Stone, un membre de l'organisation de Stick, interrompent la cérémonie et neutralisent les ninjas.

ELEKTRA

Puis Stone poursuit le processus de résurrection et ramène à la vie une Elektra dont Daredevil a purifié l'âme grâce à sa volonté et à la force de son amour. Libérée de la corruption de la Main, Elektra quitte Matt pour voler de ses propres ailes. Daredevil, qui ne s'est jamais vraiment remis du choc que lui ont causé la mort et la résurrection d'Elektra, continue à la porter dans son cœur.

Elektra, la tueuse la plus redoutable du monde, cultive le mystère. Ninja sans foi ni loi, elle vend ses talents et sa parfaite maîtrise du saï au plus offrant. Elle signe contrat sur contrat, acceptant d'exécuter les cibles les mieux protégées, pour peu que le client y mette le prix. Elle mène une vie solitaire, sous diverses identités et apparences. Une seule chose est sûre : pour avoir connu l'étreinte glacée de la mort, Elektra sait ce que ressent chaque victime qu'elle tue.

Dessin : Greg Horn

POUVOIRS/ ARMES

- Experte en arts martiaux
- Athlète et gymnaste de niveau olympique
- Utilise diverses armes employées dans les arts martiaux

INTELLIGENCE

FORCE

RAPIDITÉ

RÉSISTANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE

APTITUDE AU COMBAT

Dessin : Greg Horn

NICK FURY

Nom français :	**NICK FURY**
Véritable nom :	Nicholas Joseph Fury
Première apparition :	*Sgt. Fury and His Howling Commandos* #1 (1963)
Taille :	1,85 m
Poids :	102 kilos
Yeux :	Marron
Cheveux :	Bruns, tempes grisonnantes

Dessin : Darick Robertson

LES INDISPENSABLES

- *Max Fury Vol. 1*
- *Marvel Elite 27-30*
- *Nick Fury VS S.H.I.E.L.D*
- *Album Top BD 21*

Aîné des trois enfants d'un pilote américain mort en service durant la Première Guerre mondiale, Nick Fury grandit dans le quartier de Hell's Kitchen à New York. Autodidacte, il ment sur son âge pour être enrôlé dans l'armée au moment où l'Amérique prend part à la Seconde Guerre mondiale. Très vite, il se révèle être un excellent soldat et surtout un chef-né.

Ses talents, son énergie et son intégrité lui valent d'être rapidement promu sergent. En Europe, il prend la tête des Howling Commandos, un régiment très soudé de soldats particulièrement téméraires. Blessé lors d'une mission en France, Fury est soigné par le Professeur Berthold Steinberg, qui lui inocule un sérum ralentissant le processus de vieillissement.

Fury participe ensuite à la guerre de Corée, durant laquelle les Howlers traversent clandestinement le 38ème parallèle pour faire sauter une base ennemie. À la suite de cette opération, Fury est élevé au grade de sous-lieutenant. Sa collaboration avec les services secrets français durant la guerre du Vietnam dans les années 50 lui rapportent le titre de colonel et un emploi à plein temps à la CIA. Touché par un éclat de grenade durant la Seconde Guerre mondiale, Fury a perdu son œil gauche et porte un bandeau.

En pleine guerre froide, Fury est nommé directeur du S.H.I.E.L.D. (Strategic Hazard Intervention Espionage Logistics Directorate), une nouvelle agence d'espionnage internationale. En tant que plus haut responsable de l'organisation, il supervise à la fois les services administratifs et les opérations sur le terrain.

Éternellement jeune et robuste grâce au sérum de Steinberg, Nick Fury a largement contribué à déjouer les attaques de diverses organisations subversives comme l'Hydra, le Zodiaque ou l'A.I.M. Vétéran de l'espionnage, il a révolutionné les techniques des services secrets. Et quand le monde libre est menacé, Fury est le premier à aller le défendre sur le terrain.

Dessin : Jim Steranko

POUVOIRS/ARMES

- Parachutiste, Ranger, Béret Vert, Béret Noir, expert en démolition et véhicules
- Expert dans toutes les formes de combat
- Ceinture noire en Tae Kwan Do, ceinture marron en Jiu Jitsu
- Accès à tout l'armement traditionnel et high-tech du S.H.I.E.L.D.

GHOST RIDER

Nom français :	**GHOST RIDER**		
Véritable nom :	Johnny Blaze ; le démon Zarathos	**Yeux :**	Bleus (si Blaze)
Première apparition :	*Marvel Spotlight* #5 (1972)		Rouge feu (si Ghost Rider)
Taille :	1,58 m (si Blaze) / 1,87 m (si Ghost Rider)	**Cheveux :**	Blond-roux (si Blaze)
Poids :	82 kilos (si Blaze) / Inconnu (si Ghost Rider)		Sans (si Ghost Rider)

Dessin : Mark Texeira

LES INDISPENSABLES

- *100% Marvel Ghost Rider Vol. 1*
- *Récit Complet Marvel 43*

John Blaze se retrouve orphelin quand son père – Barton Blaze, star du Crash Simpson's Show, un spectacle de cascades en moto – se tue en exécutant un numéro très dangereux. Adopté par Crash Simpson, l'adolescent apprend très vite les ficelles du métier. Quand il découvre que Simpson est atteint d'une maladie du sang incurable, Blaze trouve enfin le courage de s'adonner au spiritisme, une pratique qui le tente depuis longtemps. En invoquant des forces noires inaccessibles à l'entendement humain, Blaze recrée un ancien rituel et vend son âme au diable contre un remède miracle pour son père adoptif.

Blaze a sacrifié son âme pour rien : revigoré, Simpson trouve la mort en effectuant la cascade la plus téméraire de sa carrière. Le diable, qui s'est joué de Blaze, vient réclamer son dû. Mais Roxane, la fille de Simpson, l'expulse du plan mortel en récitant une formule magique qu'elle a trouvée dans un livre de Blaze.

Dessin : Trent Kaniuga

Faute de pouvoir prendre possession de sa récompense, Satan greffe sur le corps de Blaze une flamme vivante, qui n'est autre que l'âme du démon Zarathos. Chaque soir, au crépuscule, la fusion des deux esprits se matérialise sous la forme de Ghost Rider, une entité qui se sert de ses pouvoirs démoniaques pour créer une moto de feu. Dans un premier temps, Blaze parvient à dominer Ghost Rider, et après quelques mois, ses transformations nocturnes spontanées cessent. Blaze se métamorphose en Ghost Rider uniquement quand il sent des forces maléfiques à l'œuvre autour de lui. Mais plus Blaze se change en Ghost Rider, plus le démon devient puissant.

Blaze est condamné à mener une double vie. Pendant des années, Zarathos et lui se battent pour contrôler l'entité qu'ils forment ensemble, Blaze luttant de toutes ses forces pour empêcher son côté diabolique de prendre le dessus. Il finit par exorciser Zarathos un jour où le démon est engagé dans un combat à mort contre un ancien adversaire. Johnny Blaze va enfin trouver la paix... du moins le croit-il.

Des années plus tard, Blaze se surprend à regretter Ghost Rider, leurs aventures ensemble, les émotions fortes, les virées sur la route. De nouveau en contact avec les forces occultes, Blaze, plus âgé et plus mûr, accepte sa condition d'Esprit Vengeur. Depuis, Ghost Rider sillonne l'Amérique pour punir les méchants et les damnés, tâtant du bitume par droit de représailles.

POUVOIRS/ ARMES

- Force, vitesse et résistance surhumaines
- Regard expiatoire, infligeant aux criminels une souffrance égale à celle qu'ils font subir à leurs victimes
- Moto de feu mystique

IRON FIST

Nom français :	**IRON FIST**
Véritable nom :	Daniel Thomas Rand-K'ai
Première apparition :	*Marvel Premiere* #15 (1974)
Taille :	1,80 m
Poids :	79 kilos
Yeux :	Bleus
Cheveux :	Blonds

Dessin : Carlos Pacheco

LES INDISPENSABLES

- *Titans 14-28*

Daniel Rand est le fils de Wendell Rand, héritier en exil du trône de K'un Lun, cité légendaire située dans une autre dimension. Après avoir passé des années sur la Terre et réussi dans les affaires, Wendell décide de retourner à K'un Lun. Avec son épouse Heather, son fils Daniel et son associé Harold Meachum, il explore les montagnes du Tibet à la recherche du passage vers K'un Lun. Mais Meachum, qui convoite les parts de Wendell dans leur entreprise commune, provoque la mort de son partenaire. Puis il abandonne Heather et son fils. Heather est tuée par des loups, et l'enfant de neuf ans atteint seul la cité mystique.

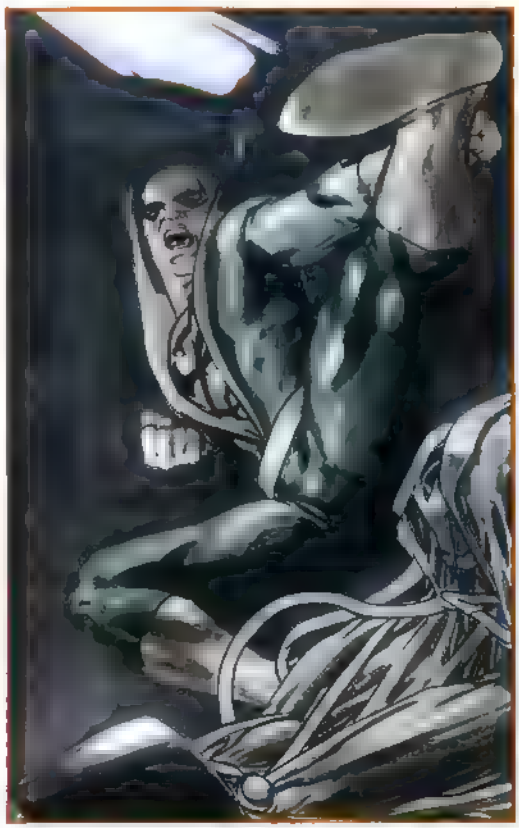
Reconnu comme étant de sang royal, Daniel est soumis à une formation intensive en arts martiaux, dont il étudie à la fois les techniques et les fondements philosophiques. À l'âge de 19 ans, en guise de rite de passage, il se voit offrir l'opportunité d'acquérir le pouvoir du "Poing d'Acier" s'il terrasse le dragon Shou-Lao. Daniel triomphe du dragon, dont la marque s'imprime sur sa poitrine, et il acquiert le pouvoir de canaliser ses énergies spirituelles dans son poing, qui devient alors dur comme l'acier.

Daniel retourne ensuite en Amérique pour se venger de Meachum, mais après l'avoir retrouvé, il réalise que sa vendetta n'a pas de sens et il épargne sa victime. Puis il décide de rester sur la Terre, où il prend le contrôle du patrimoine familial.

Sous le costume d'Iron Fist, Daniel met en pratique sa formation philosophique en se portant au secours des plus démunis. Il opère à New York, où il sympathise avec Colleen Wing, Misty Knight et Luke Cage, qui lui propose de mettre ses talents au service de sa société "Héros à louer". Pendant des années, Rand et Cage seront très demandés comme gardes du corps ou détectives privés, et Rand renoncera souvent à facturer ses prestations.

D'abord partenaires, Iron Fist et Cage sont bientôt aussi proches que des frères et s'entraident en cas de problèmes personnels. À une époque, ils développent la société et embauchent du personnel pour remplir des missions dans le monde entier.

La plupart des adversaires d'Iron Fist cherchent à le déposséder de son titre et de son pouvoir. Pourtant, ils savent tous que l'entreprise est vouée à l'échec : Iron Fist est une arme vivante. Après avoir atteint l'éveil en combattant Shou-Lao, il contrôle et synchronise parfaitement son esprit, son corps et ses pouvoirs. En résumé, c'est un grand maître des arts martiaux.



Dessin : Gene Ha

POUVOIRS/ ARMES

- Expert en arts martiaux
- Agilité, résistance et réflexes hors pair
- Investi de la force du "Poing d'acier", qui canalise de l'énergie dans ses mains et lui permet de fracasser de l'acier

JESSICA JONES

Nom français : **JESSICA JONES**
Véritable nom : Jessica Jones
Première apparition : *Alias* #1 (2001)

Taille : 1,70 m
Poids : 56 kilos
Yeux : Marron
Cheveux : Auburn foncé

LES INDISPENSABLES
• *Max Max Vol. I II*

Dessin : Michael Gaydos

Aventurière costumée, Jessica Jones a une mauvaise opinion d'elle-même et a des difficultés à contrôler ses pouvoirs surhumains. Quand elle réalise qu'elle sera toujours une héroïne de deuxième classe, elle range définitivement cape et justaucorps. Elle a beau travailler dur et nourrir des rêves ambitieux, elle n'inspirera jamais confiance aux autres et manque de charisme. Plutôt que d'être toujours reléguée au second plan, elle préfère raccrocher.

Dessin : Michael Gaydos

Peu à peu, Jessica en vient à traiter avec mépris ses anciens alliés, ce qui lui vaut de perdre la plupart de ses amis costumés. Quand Nick Fury lui propose un poste au S.H.I.E.L.D., elle refuse et tourne définitivement le dos au monde des héros pour travailler comme détective privée et monter sa propre agence, Alias Investigations.

Comme tous les détectives privés, elle enquête essentiellement sur des affaires sordides : personnes disparues, épouses et maris trompés, arnaques en tout genre. Minée par le sentiment d'être tombée bien bas, elle développe une tendance à l'autodestruction et à l'abus d'alcool.

Un jour, le passé de Jessica la rattrape : à la faveur d'une enquête, elle découvre accidentellement l'identité civile de Captain America. Malgré les pressions exercées par la police, par des agents de l'État et par des hommes d'affaires influents, Jessica refuse de révéler le secret du héros, même au péril de sa propre vie. Par la suite, Captain America la félicite de s'être comportée comme peu de gens l'auraient fait à sa place, ajoutant qu'elle s'est sans doute sous-estimée quand c'était une super-héroïne.

Les paroles de Captain America agissent comme un aiguillon sur Jessica, qui sort peu à peu de son état dépressif et porte un autre regard sur ses anciens alliés. Enfin capable de tourner la page sur son passé de justicière costumée, elle renoue avec ses amis d'autrefois, comme Warbird, tout en poursuivant ses activités de détective privée.

POUVOIRS/ ARMES

- Force exceptionnelle
- Invulnérabilité et pouvoir de voler limité

MARVEL BOY

Nom français :	**MARVEL BOY**
Véritable nom :	Noh-Varr
Première apparition :	*Marvel Boy* #1 (2000)
Taille :	1,78 m
Poids :	75 kilos
Yeux :	Noirs
Cheveux :	Blancs

POUVOIRS/ ARMES

- Vitesse, force, résistance et réflexes exceptionnels
- Équipé de nanobots submicrotech pour dévier les sensations douloureuses
- Contrôle la croissance de son corps par la pensée

Dessin : J.G. Jones

LES INDISPENSABLES

- *Marvel Boy* 1-3

Marvel Boy TPB

Avant d'être expédié en terre étrangère par l'action conjuguée du destin et des circonstances, Noh-Varr était enseigne de vaisseau dans le corps diplomatique kree. Après avoir dérivé dans l'immense arc-en-ciel des réalités du Macrospace à bord de leur vaisseau endommagé, le schooner transdimensionnel Marvel, Noh-Varr et l'équipage arrivèrent en vue d'une planète étrange et hostile : la nôtre.

Alors qu'il émergeait d'un chenal dimensionnel, le vaisseau fut abattu par les laquais du Docteur Midas, un pirate mégalomane convoitant la technologie sophistiquée du schooner pour procéder à une transformation mutagénique par le biais de radiations cosmiques. En fait, Midas comptait reproduire l'accident ayant donné naissance aux Quatre Fantastiques (Fantastic Four), et acquérir ainsi des super-pouvoirs. Seul survivant du Marvel, Noh-Varr fut fait prisonnier par la fondation Midas pour être disséqué. Entre-temps, l'épave du Marvel se téléphasa dans les égouts de Times Square à New York, avant même que l'équipe de Midas ait eu le temps de l'explorer. En étudiant les prélèvements effectués sur Noh-Varr, les techniciens et chercheurs de la fondation découvrirent qu'ils étaient en présence d'une arme vivante, au génome boosté par des caractéristiques propres aux insectes.

Noh-Varr réussit à s'évader du centre de recherche de la fondation, situé dans le New Jersey. Il déroba un chasseur pour rejoindre le Marvel et retrouver son seul compagnon sur Terre, l'Intelligence Suprême We-Plex, un système équipant tous les vaisseaux diplomatiques krees. Le Plex, qui stocke toutes les connaissances accumulées par les Krees, a pour rôle d'assurer la protection et la survie de la race.

L'ignorance et la haine avaient causé la mort des amis de Noh-Varr, qui dès son arrivée sur la Terre, avait été incarcéré et torturé. Seul et furieux contre cette société qui avait si froidement détruit sa vie, Noh-Varr déclara la guerre à notre planète – rasant des quartiers entiers de New York et décimant dans la foulée un escadron de soldats du S.H.I.E.L.D.

Poursuivi sans relâche par Midas et le S.H.I.E.L.D., Noh-Varr se lia d'amitié avec la fille de Midas, Oubliette. Après avoir défié son père et sauvé la vie de Noh-Varr, elle se battit à ses côtés contre un monstre extradimensionnel à la solde de Midas, tandis qu'un détachement du S.H.I.E.L.D. conduit par le pirate montait à bord du Marvel. En désactivant le Plex, Midas accéda enfin à la salle des machines du schooner transdimensionnel et entreprit d'abandonner son corps mortel pour une forme plus évoluée. À la fin de l'opération, doté des pouvoirs combinés des Fantastiques, il triompha facilement de Marvel Boy, mais au moment où il allait lui porter le coup de grâce, Oubliette expédia son père dans l'infrastructure de l'espace connu en s'emparant du pouvoir du monstre extradimensionnel de distordre les réalités. Puis Oubliette s'enfuit et Marvel Boy, affaibli, fut arrêté par le S.H.I.E.L.D. et enfermé dans le Cube – une prison de haute sécurité, désignée par Marvel Boy comme étant la capitale d'un nouvel empire kree

Architecte autoproclamé d'une nouvelle ère sur la Terre, Marvel Boy est considéré par le gouvernement américain comme un dieu aux doléances légitimes et chargé d'améliorer notre civilisation. Noh-Varr est agressif – et il n'hésitera pas, si nécessaire, à détruire notre planète au nom de l'amour, de la justice et de la liberté. Sa mission : changer le monde.

PUNISHER

Nom français :	**PUNISHER**		
Véritable nom :	Frank Castle (né Castiglione)	**Poids :**	91 kilos
Première apparition :	*Amazing Spider-Man* #129 (1974)	**Yeux :**	Bleus
Taille :	1,82 m	**Cheveux :**	Noirs

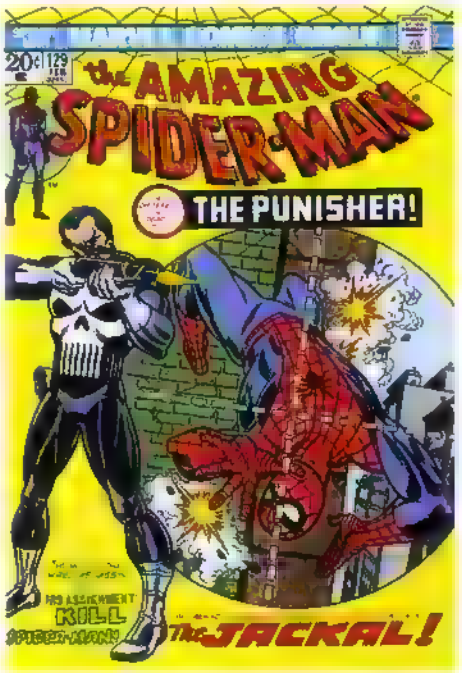
Dessin : Steve Dillon

LES INDISPENSABLES

- *100% Marvel Punisher Vol. I-VI*
- *100% Marvel Wolverine / Punisher Vol. 1*
- *Graphic Novel Punisher Zéro Absolu*
- *Marvel Manga 11*
- *Album Top BD 2*

Soldat né, Frank Castle s'engage dans les Marines. Rapidement promu au grade de capitaine, il reçoit deux étoiles de bronze, deux étoiles d'argent et quatre Cœurs de Pourpre pour ses bons et loyaux services au Vietnam. Très attaché aux valeurs familiales, Castle veut offrir un monde plus sûr à son épouse et ses deux jeunes enfants. Passionné par la carrière militaire, il est bien parti pour devenir l'un des meilleurs éléments des Marines.

Mais le destin en a décidé autrement. Un jour de permission, Castle emmène sa femme et ses enfants pique-niquer à Central Park. Là, la famille Castle assiste à un meurtre commis par des mafieux qui, soucieux de ne pas laisser de témoins, retournent leurs armes contre les Castle. Frank est le seul rescapé du massacre. Sa vie bascule définitivement au moment où ses enfants et son épouse meurent dans ses bras.



Amazing Spider-Man #129, février 1974

Castle déserte les Marines et disparaît pendant plusieurs mois, durant lesquels il amasse des ressources et des armes. Quand il refait surface, il est équipé pour mener une croisade solitaire contre le crime, et se fixe comme première mission d'exécuter les assassins de sa famille.

Castle se met régulièrement à dos les autres héros costumés de New York, dont Spider-Man et Daredevil, pour lesquels il éprouve un mélange de mépris et d'agacement. À ses yeux, il est le seul à faire changer les choses en employant un procédé radical pour éliminer les criminels. Selon lui, les méthodes des autres n'ont pas plus d'effet qu'un emplâtre sur une jambe de bois. Si le Punisher a occasionnellement coopéré avec Spider-Man, sa conception du crime et du châtiment est aux antipodes de celle de Daredevil, d'où les affrontements fréquents entre les deux hommes. Sans compter que Castle prend un malin plaisir à contrarier Daredevil, qui a une confiance inébranlable dans le système judiciaire américain.

Les actes de violence du Punisher lui ont valu d'être plusieurs fois incarcéré, mais il a toujours réussi à s'évader – soit par ses propres moyens, soit grâce à la complicité de gardiens complaisants. Mais même en prison, Castle poursuit sa croisade en réglant leur compte à certains détenus.

Au fil des années, le Punisher a reçu le soutien de divers individus partageant ses idées ou ayant perdu des proches dans les mêmes circonstances que lui. Des officiers de police et des hommes de loi, irrités par les défauts du système judiciaire, prêtent régulièrement main-forte au Punisher en lui procurant des informations sur les criminels ou en fermant les yeux sur ses actes. Mais Castle fait tout pour limiter ce genre de collaboration, allant jusqu'à abattre les justiciers qui l'imitent. Sa mission et sa philosophie sont simples, mais n'appartiennent qu'à lui. Le Punisher ne veut ni partisans ni partenaires.

Depuis que sa vengeance personnelle s'est transformée en guerre ouverte contre tous les

PUNISHER

criminels, Castle est pleinement conscient que sa croisade ne s'arrêtera qu'avec sa mort. Fort de la discipline que lui a inculquée son service dans les Marines, il planifie ses opérations dans les moindres détails, au point qu'il est quasiment impossible de le prendre par surprise.

Si les autorités et les clans mafieux de New York connaissent l'existence du Punisher, le mystère qui l'entoure contribue à faire de lui une légende urbaine. Obstiné et invincible, il est le pire cauchemar de la plupart des criminels.

POUVOIRS/ARMES

- Expert en armes à feu de tous calibres
- Formé au maniement des explosifs et des armes tactiques
- Expert en arts martiaux et spécialiste du corps à corps

Dessin : Leinil Francis Yu

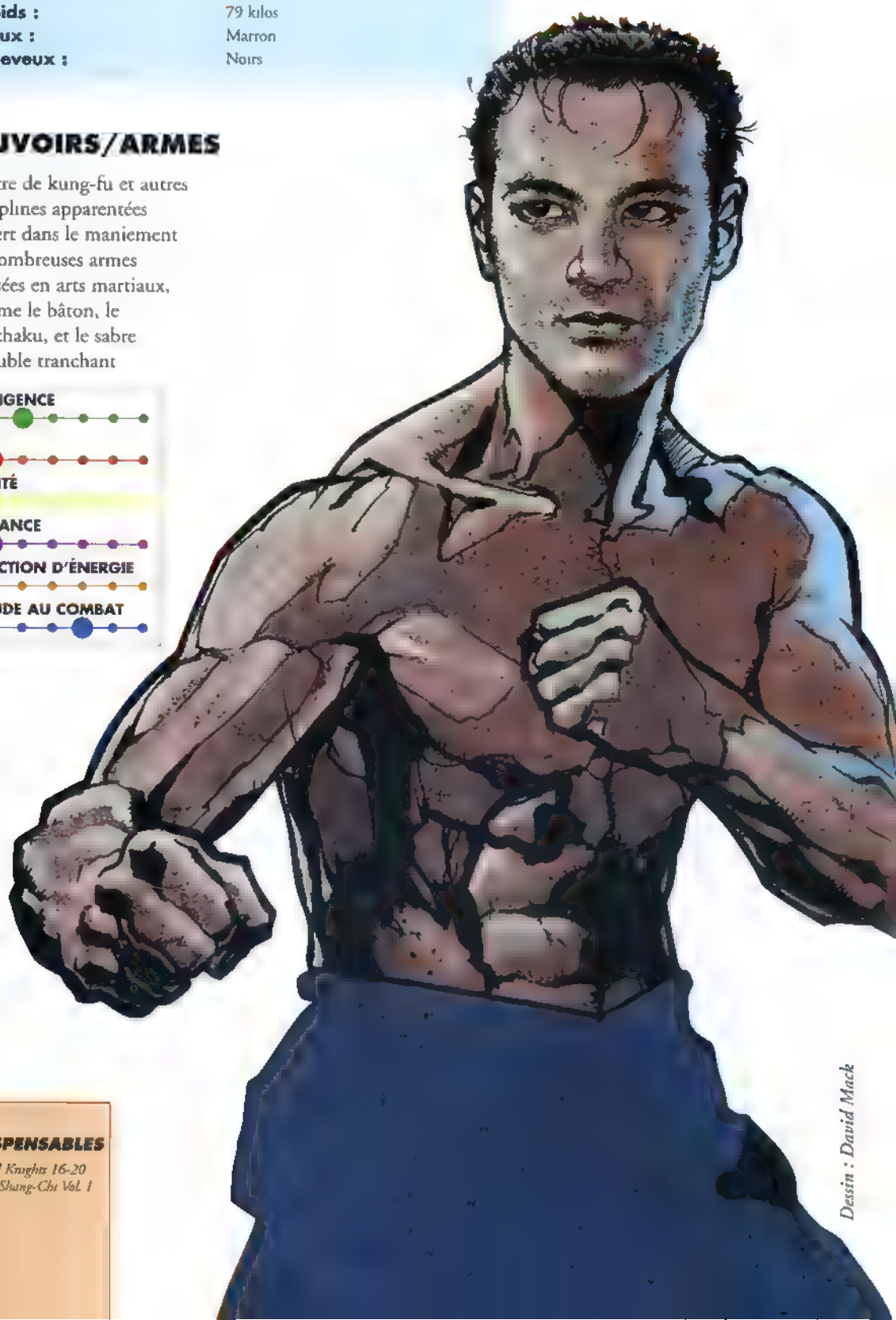
Dessin : Tim Bradstreet

SHANG-CHI

Nom français :	**SHANG-CHI**
Véritable nom :	Shang-Chi
Première apparition :	*Special Marvel Edition* #15 (1973)
Taille :	1,78 m
Poids :	79 kilos
Yeux :	Marron
Cheveux :	Noirs

POUVOIRS/ARMES

- Maître de kung-fu et autres disciplines apparentées
- Expert dans le maniement de nombreuses armes utilisées en arts martiaux, comme le bâton, le nunchaku, et le sabre à double tranchant



Dessin : David Mack

LES INDISPENSABLES

- *Marvel Knights 16-20*
- *Max : Shang-Chi Vol. 1*

Avant d'être considéré comme le plus grand maître de kung-fu au monde, Shang-Chi a toujours privilégié la voie de la non-violence, quitte à se battre pour défendre son idéal. Fils d'un caïd du crime, il a grandi à Honan en Chine, séquestré dans une retraite isolée. À l'âge de 19 ans, il maîtrise parfaitement les arts martiaux. Son père l'envoie alors dans le monde pour assassiner un vieil ennemi. Naïf, idéaliste et convaincu que son père est un homme juste, Shang-Chi exécute sa victime – avant de comprendre que ce meurtre n'est qu'un test pour mesurer sa loyauté. Après avoir découvert la véritable nature de son père à la faveur de divers événements, Shang-Chi, choqué et désabusé, fait vœu de ne plus jamais avoir recours à la violence et de renverser l'empire criminel qu'il a servi à son insu. Conscient qu'il va avoir besoin d'aide, il rejoint les ennemis de son père dans les services secrets britanniques.

Dessin : Paul Gulacy

En travaillant pour le MI-6, aux côtés des agents Clive Reston et Black Jack Tarr, Shang-Chi est autorisé à franchir les limites de la loi. Mais ses idéaux pacifistes entrent souvent en conflit avec sa volonté de bâtir un monde plus juste. Pourtant, certaines situations imposent à Shang-Chi de passer à l'action sans tergiverser, comme le jour où il s'allie à Leiko Wu, autre agent du MI-6 et ex-petite amie de Reston, pour empêcher un fou d'endommager la couche d'ozone.

L'attirance qu'il éprouve pour Leiko Wu contribue à retenir Shang-Chi au MI-6. Mais Leiko ayant toujours des sentiments pour Reston, un malaise s'installe entre les trois agents. Pour ne rien arranger, Shang-Chi est de plus en plus choqué par les méthodes discutables employées dans les milieux de l'espionnage, et en particulier celles de ses supérieurs qui se soldent un jour par la mort inutile de l'un de ses collègues. Quand Leiko est chargée de débusquer une taupe au sein du MI-6 avec une chance sur cent de survivre à sa mission, Shang-Chi ne se fait plus aucune illusion. Seul son désir de retrouver et de sauver Leiko l'empêche de démissionner – jusqu'au moment où il apprend que la taupe en question travaille pour son père, dans le cadre du complot de ce dernier pour conquérir le monde. En faisant exploser des bombes atomiques, le père de Shang-Chi espère éjecter la Lune de son orbite et provoquer d'immenses raz-de-marée qui dévasteront la planète. Seuls quelques élus survivront à la destruction pour l'aider à bâtir son empire.

Après avoir retrouvé Leiko, Shang-Chi s'infiltre dans la base arctique de son père pour l'empêcher de mener à bien son projet. Avec Black Jack et Reston, il décime les agents ennemis avant d'affronter son père à bord d'un vaisseau spatial. Au moment où le caïd du crime va activer ses armes nucléaires, Shang-Chi n'a pas d'autre choix que de l'abattre. Mortellement blessé, le père de Shang-Chi réussit à se hisser dans une capsule de sauvetage et s'élance dans le vide infini de l'espace.

Par la suite, Shang-Chi fait le serment de renoncer aux jeux du mensonge et de la mort. Il n'aspire qu'à trouver la paix, mais malgré sa disparition, son père laisse derrière lui un lourd héritage, obligeant son fils à expier à jamais ses péchés et à se battre pour accéder à la sérénité.

WAR MACHINE

Nom français : WAR MACHINE
Véritable nom : James Rhodes
Première apparition : *Iron Man* #120 (1979)
Iron Man #281 (1992, en tant que War Machine)

Taille : 1,82 m
Poids : 95 kilos
Yeux : Marron
Cheveux : Châtains

INDISPENSABLES

- *Strange 283*

Ancien soldat aux compétences et talents variés, Jim Rhodes est engagé par l'industriel Tony Stark comme garde du corps, pilote d'essai et collaborateur polyvalent chez Stark Enterprises. Rhodes aide Stark à dessiner et développer la combinaison de combat MPI-2100, une merveille technologique servant à la fois d'armure, d'arsenal et dotée d'une grande mobilité. En raison de son importante batterie d'armes, l'armure est à juste titre surnommée "War Machine".

Après avoir mesuré les pouvoirs destructeurs de War Machine, Stark décide de mettre l'armure au placard pour développer une technologie pacifiste. Ce choix contrarie Rhodes pour qui l'armure est une nécessité, ses innombrables applications pouvant à la fois servir de moyen de défense et d'instrument de maintien de la paix. L'inventeur pacifiste se heurte au soldat de métier, et le fossé idéologique entre Stark et Rhodes se creuse rapidement.

Contre l'avis de son patron, Rhodes enfile l'armure pour un vol de démonstration, espérant prouver à Stark et au monde entier qu'elle peut jouer un rôle dans le maintien de la paix. Malheureusement, l'expérience tourne mal : Rhodes se trouve mêlé à une affaire qui se solde par la mort d'un otage et de six terroristes.

Licencié par Stark Industries, Rhodes est approché par Nick Fury et le S.H.I.E.L.D. Impressionné par sa détermination et sa brillante utilisation de l'armure, Fury recrute Rhodes pour créer une force de frappe constituée d'agents portant des tenues de combat similaires et qui auront pour mission de faire tomber une organisation terroriste.

L'équipe de Rhodes frappe fort, détruisant à la fois les terroristes et l'arme biologique qu'ils développaient. Mais l'opération fait de nombreuses victimes et d'importants dégâts collatéraux. En reconnaissant son armure, Stark s'est juré de la reprendre à Rhodes, qui a choisi pour sa part d'intégrer définitivement le S.H.I.E.L.D.

INTELLIGENCE

FORCE

RAPIDITÉ

RÉSISTANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE

APTITUDE AU COMBAT

POUVOIRS/ ARMES

- Armure décuplant sa force, sa vitesse et son endurance
- Vole grâce à des jet-boots
- Armement sophistiqué, sans cesse renouvelé et amélioré

Dessin : Chuck Austen

BULLSEYE

Nom français :	**LE TIREUR**
Véritable nom :	Inconnu
Première apparition :	*Daredevil* #131 (1976)
Taille :	1,82 m
Poids :	84 kilos
Yeux :	Bleus
Cheveux :	Blonds

Dessin : Joe Quesada

N'importe quel objet – crayon, carte à jouer ou balle de golf – devient un projectile mortel entre les mains de ce tireur d'élite. Né avec le don incroyable de ne jamais rater sa cible, l'homme qui prendra par la suite le nom du Tireur met un terme à des débuts prometteurs dans le base ball pour s'engager dans l'armée. Là, il découvre qu'il prend plaisir à tuer, et après son renvoi, il se lance dans une carrière de criminel costumé. Dans un premier temps, il tente d'extorquer de l'argent à des milliardaires new-yorkais dans l'espoir de se faire une réputation au sein de la pègre. Daredevil prend l'assassin en chasse et le neutralise au moment où il va abattre sa seconde victime. Cet affrontement donne le coup d'envoi d'une série de rencontres sanglantes entre le Tireur et le héros aveugle.

Daredevil Visionaries: Kevin Smith TPB

Engagé par un homme d'affaires véreux pour éliminer Matt Murdock, le Tireur est de nouveau vaincu par Daredevil, l'alter ego de l'avocat. Persuadé que ses défaites successives face à son adversaire vont détruire sa réputation de plus redoutable assassin du monde, le Tireur fait une fixation sur Daredevil et n'a plus qu'une idée en tête : prouver qu'il est le meilleur. Son obsession atteint son paroxysme quand une tumeur maligne du cerveau lui fait voir Daredevil partout. Au bord de la folie, il se livre alors à un véritable massacre. Daredevil l'arrête et l'emmène à l'hôpital pour que sa tumeur soit opérée. Malgré l'aversion que lui inspire le criminel, le justicier ne peut pas le laisser mourir. Cette décision, que Matt regrettera toute sa vie, ne fait qu'accroître la haine aveugle que le Tireur voue à Daredevil.

POUVOIRS/ ARMES

• Tireur d'élite

Une fois sa tumeur opérée, le Tireur croupit en prison, fou de rage à l'idée que Daredevil lui a sauvé la vie. Il s'évade de Riker's Island dans le seul but de prendre sa revanche – non seulement sur Daredevil, mais aussi sur Elektra qui lui a soufflé sa place d'assassin numéro 1 du Caïd (Kingpin). La mort d'Elektra, qu'il empale sur son propre saï, lui est encore plus douce lorsqu'il découvre qu'elle a eu une histoire d'amour avec Matt Murdock, qu'il prend pour un ami intime de Daredevil. Mais le Caid refuse de rembaucher le Tireur tant qu'il n'a pas tué le héros aveugle.

L'histoire du Tireur et de Daredevil n'est pas celle d'un héros et d'un vilain ordinaires ; c'est un conflit personnel entre deux hommes qui se haïssent, et dont les affrontements sont terriblement violents et sanglants. Le Tireur a assassiné les deux femmes que Matt a vraiment aimées : d'abord Elektra, puis Karen Page, tuée avec la propre batte du justicier. En frappant Daredevil en plein cœur, le Tireur a fait de Matt ce qu'il est aujourd'hui – un homme seul et malheureux, cherchant désespérément à combler un immense vide en lui. Et l'ennemi juré de Daredevil est le seul à pouvoir se vanter de faire peur à l'Homme sans peur.

LES INDISPENSABLES

- *Daredevil L'Integrale Vol. 1*
- *100% Marvel Daredevil Vol. I-II*
- *Marvel Monster Edition : Deadpool Vol. I-II*
- *Marvel Mega 2-3*
- *Marvel Mega Hors Série 16*

KINGPIN

Dessin : David Ro

Nom français :	**LE CAÏD**		
Véritable nom :	Wilson Fisk	**Poids :**	204 kilos
Première apparition :	*Amazing Spider-Man* #50 (1967)	**Yeux :**	Bleus
Taille :	1,98 m	**Cheveux :**	Sans

Wilson Fisk commet son premier meurtre à l'âge de douze ans. Issu d'une famille pauvre, il apprend sur le tas que les prédateurs de la société s'attaquent essentiellement aux faibles. Enfant, Fisk est obèse, peu sympathique et vulnérable. Sans cesse persécuté, il n'a que deux options : se contenter d'être un mouton pour le restant de ses jours ou se changer en loup. Son choix est vite fait. À partir de là, il est déterminé à tout mettre en œuvre pour être le meilleur dans tout ce qu'il entreprendra. La route est longue, et l'expérience sera son seul guide.

Convaincu que la force physique sera son meilleur atout pour s'imposer au sein de la pègre, Fisk pratique comme un forcené la musculation et la lutte, avant de se tourner vers l'art japonais du sumo. Très vite, son obésité n'est plus un sujet de moquerie, mais un facteur d'intimidation. Dans le même temps, Fisk développe sa culture et son intelligence en volant des livres dans les bibliothèques et les librairies. Fasciné par les sciences politiques, il approfondit ses connaissances dans ce domaine dans le but de s'en inspirer pour organiser et diriger des groupes criminels.

Plus tard, Fisk fonde un gang dont le pouvoir, l'influence et la richesse augmentent rapidement, mais il a la prudence d'investir ses gains frauduleux dans des affaires totalement légales. La première société qu'il achète négocie des épices en Extrême-Orient. Dix ans plus tard, Fisk est un homme d'affaires éminent et un membre de la jet-set new-yorkaise. Il rencontre et épouse Vanessa, une très jeune et jolie femme, dont l'amour lui apporte la sérénité à laquelle il aspire après tant d'années de lutte.

Vingt ans après, Fisk est devenu l'un des plus grands chefs criminels de New York, une position qu'il a atteinte en ne comptant que sur une seule et unique personne : lui-même. L'énigmatique et ignoble Caïd du crime règne d'une main de fer sur la pègre de la côte Est et ne tolère pas l'échec. Il tente alors de regrouper tous les gangs de New York pour les placer sous sa férule, et organise une vague de crimes, mais l'intervention de Spider-Man et de Daredevil fait capoter ses projets.

Dans un premier temps, le Caïd considère Daredevil comme une nuisance mineure et indigne de son attention. Mais ses plans exigent une connaissance parfaite de tous les éléments en présence dans la lutte pour le pouvoir, et quand Daredevil commence à lui poser de sérieux problèmes, il réalise qu'il ne peut pas laisser un grain de sable gripper un engrenage aussi délicat. Le Caïd doit se débarrasser de Daredevil.

De son côté, Matt Murdock consacre toute son énergie à renverser le Caïd, à la fois sous son identité costumée et en tant qu'avocat. Chaque fois, Fisk s'en tire en invoquant un vice de procédure, en terrassant son adversaire d'emblée ou en profitant de son influence et de sa fortune pour exercer des pressions

LES INDISPENSABLES

- *Daredevil : L'Intégrale Vol. I*
- *100% Marvel : Daredevil Vol. IV*
- *Daredevil I*
- *Spider-Man Hors Série 9*
- *Marvel Mega Hors Série 16*
- *Daredevil : La Chute du Caïd*

KINGPIN

Un jour, une ex-petite amie de Daredevil révèle l'identité secrète du héros à un dealer. Quand l'information arrive aux oreilles du Caid, une longue et meurtrière partie d'échecs s'engage entre les deux hommes, marquée par quelques pats et des arrêts de jeu provisoires. Car leur relation est complexe, le Caïd et Daredevil s'alliant parfois pour combattre des forces qu'aucun des deux ne pourrait vaincre seul. En un sens, ils ont besoin l'un de l'autre, et dans l'esprit du Caïd, ce sont les deux piliers de New York.

Si le Caïd prend plaisir à se battre physiquement contre Daredevil et d'autres ennemis, il ne peut pas se permettre d'être soupçonné de crime. Par l'intimidation et le chantage, il influence l'opinion et les actes de personnages haut placés – policiers, juges, sénateurs, généraux, ou chefs mafieux. En conséquence, aucune accusation n'a jamais été portée contre lui. Aujourd'hui, même s'il est à la tête d'un vaste empire financier, il se présente toujours comme "un humble marchand d'épices". Plutôt que de se salir les mains, il s'arrange pour que ses ennemis entrent en conflit avec Daredevil : ainsi, il est sûr de les affaiblir tout en restant blanc comme neige. Par contre, Daredevil est la chasse gardée du Caïd, et Fisk n'a aucune pitié pour quiconque s'immisce dans leur "partenariat".

POUVOIRS/ ARMES

- Spécialiste du corps à corps
- Agilité exceptionnelle pour un homme de sa corpulence
- Génie criminel

Dessin : Eduardo Risso

Dessin : Joe Quesada et David Mack

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

LA MORSURE D'UNE ARAIGNÉE IRRADIÉE A CONFÉRÉ D'INCROYABLES POUVOIRS AU LYCÉEN PETER PARKER – ET DEPUIS, RIEN N'EST PLUS PAREIL À NEW YORK. QUAND, PAR DÉSINVOLTURE, L'ADOLESCENT LAISSE S'ENFUIR UN CAMBRIOLEUR QUI TUE SON ONCLE BEN PEU APRÈS, PETER PREND CONSCIENCE DE SES RESPONSABILITÉS ET MET SES TALENTS AU SERVICE DE SES SEMBLABLES. DEPUIS, L'OMBRE RASSURANTE DE SPIDER-MAN PLANE SUR LA VILLE.

Influencés par les violentes diatribes et les accusations sans fondement de J. Jonah Jameson, l'éditeur du *Daily Bugle*, bon nombre de New-Yorkais considèrent Spider-Man comme une menace. D'autres voient dans le Tisseur un homme du peuple, un héros prolétaire qui se met en quatre pour protéger la ville et ses habitants. Pour les truands qu'il persécute, Spider-Man est une terreur sous ses airs de plaisantin. Quand il débarque, les malfrats savent qu'ils vont passer un mauvais quart d'heure.

Spider-Man marque à jamais la vie de ceux qu'il croise. Les New-Yorkais qu'il sauve lui vouent une reconnaissance éternelle, alors que les psychopathes et super-vilains pris dans sa toile reviennent inlassablement se venger de leur ennemi arachnéen. Mais les plus affectés doivent souffrir en silence : la famille et les amis de Peter Parker sont souvent pris dans les turbulences de la carrière qu'il a choisie.

Dessin : Jae Lee

SPIDER-MAN

Nom français : SPIDER-MAN
Véritable nom : Peter Parker
Première apparition : *Amazing Fantasy* #15 (1962)
Taille : 1,78 m
Poids : 75 kilos
Yeux : Marron
Cheveux : Châtains

Dessin : Glen Orbik

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

POUVOIRS/ ARMES

- Force, réflexe et sens de l'équilibre surhumains
- Pouvoir d'adhérer aux parois avec les pieds et les mains
- Sens d'araignée l'avertissant en cas de danger
- Lance-toiles fixés sur les poignets

Orphelin dès son plus jeune âge, Peter Parker est recueilli par son Oncle Ben et sa Tante May, qui l'élèvent comme leur propre fils. Extrêmement intelligent mais d'une timidité maladive, Peter a peu d'amis et se réfugie dans les études. Au cours d'une expérience sur les radiations, une araignée accidentellement irradiée tombe sur la main de Peter et le mord avant de mourir.

Peu après, Peter réalise que la morsure lui a conféré les pouvoirs extraordinaires des arachnides. Il décide de les mettre à profit pour gagner de l'argent, aider financièrement son oncle et sa tante et surtout, accéder à la célébrité. Après s'être confectionné un costume pittoresque, il participe à un combat de catch sous le pseudonyme de l'Incroyable Spider-Man. Brillant vainqueur de la rencontre, il est invité dans une émission télévisée.

Amazing Fantasy #15, août 1962

Au moment où il quitte le studio, il est bousculé par un cambrioleur en fuite. Peter le laisse passer, estimant que ce n'est pas à lui de l'arrêter. Quelques jours plus tard, en rentrant chez lui, Peter apprend que son oncle vient d'être assassiné par un voleur. D'après la police, le meurtrier s'est replié dans un entrepôt du quartier. Fou de chagrin, Peter enfile son costume de Spider-Man et s'élance à la poursuite de l'assassin.

En capturant le coupable, il réalise qu'il s'agit du cambrioleur qu'il a laissé s'enfuir quelques jours plus tôt. Accablé de remords, il comprend enfin qu'un grand pouvoir implique de grandes responsabilités et se jure de ne plus jamais manquer à son devoir.

Spider-Man devient l'un des premiers héros costumés de New York, et Peter gagne sa vie en vendant des photos de lui-même en action au Daily Bugle. L'éditeur J. Jonah Jameson utilise les clichés pour lancer une vaste campagne de presse contre Spider-Man, mais sa croisade ne parvient pas à discréditer le héros aux yeux d'une opinion qui lui est largement favorable.

À cause de ses pouvoirs, Peter ne peut pas mener une existence normale. Constamment déchiré entre ses responsabilités de héros et sa vie personnelle, il fait souvent passer son devoir avant ses intérêts privés. Sa double identité complique un peu sa relation avec tante May, mais elle provoque surtout le plus grand drame de sa vie quand Gwen Stacy, le premier amour de Peter, est kidnappée et tuée par le Bouffon Vert (Green Goblin). Depuis, la mort de Gwen n'a jamais cessé de hanter Peter, et lui rappelle constamment que sa double vie met en danger ses proches.

Avec le temps, Peter mûrit, de même que la liaison chaotique qu'il entretient avec son amie Mary Jane Watson. Après quelques années de relation suivie, le couple se marie. Mais une fois de plus, Peter doit se partager entre Mary Jane et Spider-Man. Incapables de trouver un terrain d'entente, Peter et MJ se séparent.

SPIDER-MAN

Être Spider-Man n'a pas que des désagréments. Malgré les énormes responsabilités qu'elle implique, la vie de héros est une palpitante aventure. En voltigeant de toit en toit à la poursuite des criminels, Peter se défoule et oublie ses soucis quotidiens. En dépit des drames qu'il a vécus, il adore revêtir le costume de Spider-Man.

Pendant des années, Peter a caché sa double identité à sa tante May, de peur de lui faire mal et de gâcher leur relation. Quand May a fini par apprendre que son neveu était Spider-Man, elle a fait preuve d'une grande compréhension. Depuis, May et Peter partagent une nouvelle complicité, et May est devenue l'une des plus ferventes admiratrices de Spider-Man. Et même si elle s'inquiète en permanence pour son neveu, elle est très fière de lui.

Constamment déchiré entre ses devoirs de héros et sa vie privée, et toujours prêt à plaisanter pour masquer ses problèmes personnels, Peter assume résolument les responsabilités que lui donnent ses pouvoirs, endossant sans hésiter le costume de Spider-Man pour la bonne cause.

LES INDISPENSABLES

- *Spider-Man L'Intégrale Vol. I-VI*
- *100% Marvel Spider-Man Vol. I-IV*
- *100% Marvel Spider-Man Vol. I-II*
- *100% Marvel Punisher Vol. IV*
- *Graphic Novel : Spider-Man – Dessins Croisés*
- *Spider-Man 28-33*

Dessin : John Romita Jr

Dessin : John Romita Jr

BLACK CAT

Nom français :	**LA CHATTE NOIRE**
Véritable nom :	Félicia Hardy
Première apparition :	*Amazing Spider-Man* #194 (1979)
Taille :	1,77 m
Poids :	55 kilos
Yeux :	Verts
Cheveux :	Blond platiné

POUVOIRS/ ARMES

- As du cambriolage
- Athlète de niveau olympique et experte en arts martiaux

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Dessin : Terry Dodson

LES INDISPENSABLES

• *Nova* 109-110

Petite fille, Félicia Hardy est une enfant gâtée qui n'a qu'un seul héros, son père Walter. Le jour où il disparaît, sa mère lui fait croire qu'il est mort dans un accident d'avion. Plus tard, Félicia découvre la vérité : Walter Hardy était le plus grand cambrioleur du monde, mais il a fini par se faire prendre et il croupit en prison. Déterminée à marcher sur ses traces, Félicia se soumet à un entraînement physique rigoureux pour augmenter sa force, son endurance et son agilité. Elle apprend aussi à fracturer des coffres-forts, forcer des serrures, et s'initie aux arts martiaux.

Dessin : Terry Dodson

Après des années d'efforts, Félicia maîtrise toutes les techniques et les stratagèmes de son cambrioleur de père. Mais quand elle enfile pour la première fois son costume de Chatte Noire, ce n'est pas pour commettre un larcin. Ayant appris que son père est très malade, elle s'introduit dans sa cellule et malgré l'intervention de Spider-Man, elle réussit à le faire évader pour qu'il puisse mourir chez lui.

Bien qu'impulsive et accro aux émotions fortes, la Chatte Noire procède avec méthode. Au début de sa carrière criminelle, elle s'efforce de persuader ses ennemis qu'elle a le pouvoir de leur porter la poisse. En fait, Félicia planifie minutieusement ses forfaits, afin que ses adversaires aient l'impression d'être victimes de mauvais coups du sort. À grand renfort de tours de passe-passe, elle parvient ainsi à convaincre Spider-Man qu'elle affecte le champ des probabilités. Mais plus ils jouent au chat et à la souris, plus la turbulente Félicia est fascinée par le Tisseur.

La Chatte Noire finit par succomber à son attirance pour le héros, allant jusqu'à abandonner sa carrière criminelle pour se battre à ses côtés. Spider-Man tombe fou amoureux d'elle, au point de lui révéler son identité secrète. Mais quand il réalise que c'est Spider-Man qu'elle aime et non Peter Parker, il met un terme à leur relation.

Depuis, la Chatte Noire poursuit seule sa route, sans parvenir à oublier Peter. Et bien qu'elle ait dilapidé depuis longtemps le butin de ses vols, sa relation avec le Tisseur a eu une telle influence sur sa vie qu'elle n'est plus jamais sortie du droit chemin.

EZEKIEL

Dessin : John Romita Jr

Nom français :	**EZEKIEL**
Véritable nom :	Ezekiel Sims
Première apparition :	*Amazing Spider-Man* #30 (2001)
Taille :	1,82 m
Poids :	82 kilos
Yeux :	Bleus
Cheveux :	Blancs

Alors qu'il explore les jungles d'Amérique Centrale, Ezekiel Sims est capturé par des indigènes et contraint de participer à un rituel magique au cours duquel il acquiert des pouvoirs d'araignée semblables à ceux de Spider-Man. Ezekiel décide de mettre à profit ces talents pour bâtir un empire financier international. Pour mieux comprendre ses nouvelles aptitudes et le rituel qui l'a métamorphosé, il consacre l'essentiel de son temps et de sa fortune à étudier les totems.

Informé des exploits de Spider-Man, Ezekiel réalise qu'il gaspille ses dons et fait vœu de protéger Peter Parker contre la créature du nom de Morlun. Parasite déguisé en homme, Morlun se nourrit des énergies totémiques que possèdent certains individus comme Ezekiel ou Spider-Man. Plutôt que d'arrêter Morlun, Ezekiel fait construire un sanctuaire high-tech où Peter pourra se cacher jusqu'à ce que le prédateur cesse de le pourchasser.

INTELLIGENCE

FORCE

RAPIDITÉ

RÉSISTANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE

APTITUDE AU COMBAT

POUVOIRS/ ARMES

- Agilité, réflexes, forces, endurance et sens de l'équilibre hors du commun
- Pouvoir d'adhérer et de grimper aux murs
- Sens d'araignée l'avertissant en cas de danger

Ayant découvert l'identité secrète de Spider-Man, Ezekiel contacte Peter pour l'informer de la nature totémique de ses pouvoirs et de la menace que présente Morlun. Mais Peter refuse de se réfugier dans la forteresse d'Ezekiel, considérant qu'il est de son devoir d'arrêter la créature. Sinon, Morlun continuera à tuer pour assouvir sa faim.

Après avoir échappé de justesse à la mort lors de son premier combat contre Morlun, Spider-Man va demander l'aide d'Ezekiel. Le vieillard, qui mène une existence confortable, refuse de mettre sa vie en danger. Mais quand Spider-Man repart à l'assaut de Morlun, Ezekiel est ému par son altruisme. Il comprend enfin pourquoi le Tisseur lui a dit qu'un grand pouvoir impliquait de grandes responsabilités.

Au côté de Spider-Man, Ezekiel se bat vaillamment contre Morlun. Mais le vilain draine son énergie vitale et le croyant mort, il jette son corps dans l'East River. Ezekiel survit et quitte New York en catimini. Prenant modèle sur son jeune ami, il fait le serment de mettre ses pouvoirs et sa fortune au service de ses semblables.

LES INDISPENSABLES

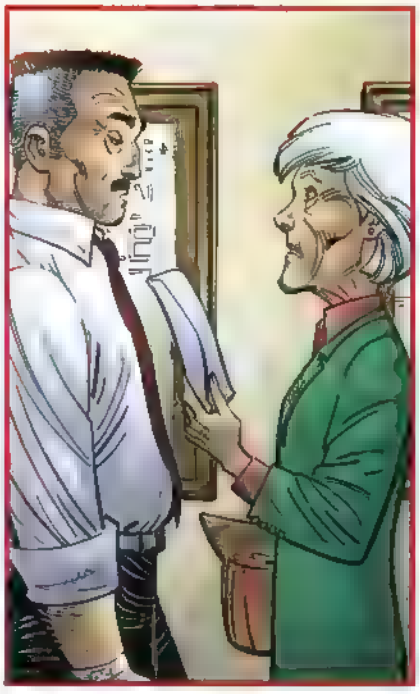
- *Spider-Man* 29-31

J. JONAH JAMESON

Nom français :	**J. JONAH JAMESON**		
Véritable nom :	J. Jonah Jameson	**Poids :**	95 kilos
Première apparition :	*Fantastic Four* #8 (1962)	**Yeux :**	Bleus
Taille :	1,80 m	**Cheveux :**	Noirs, tempes grisonnantes

Dessin : John Romita Jr

Engagé comme reporter au Daily Bugle alors qu'il est encore au lycée, J. Jonah Jameson gravit un par un tous les échelons avant d'être promu rédacteur en chef. Puis il rachète le journal qui, sous sa direction, devient le premier quotidien de New York.



Profitant de sa réputation d'homme intègre et de sa position d'éditeur, Jameson se sert du journal pour influencer l'opinion. Dans les pages du Bugle, il mène une croisade pour la défense des droits civils et contre le crime organisé. En marge de ces causes, il signe de virulents éditoriaux contre sa bête noire, Spider-Man.

Depuis la première apparition publique du Tisseur, Jameson le considère comme une menace pour la société. Non content de le discréditer dans les pages du journal, il va même jusqu'à échafauder plusieurs complots pour le faire passer pour un imposteur ou le traîner en justice.

Au fil des années, Jameson a assoupli sa position vis-à-vis des héros costumés : ainsi, les Vengeurs (Avengers) trouvent grâce à ses yeux parce qu'ils travaillent en collaboration avec le gouvernement. De même refuse-t-il obstinément que le Bugle se fasse l'écho du racisme anti-mutants. Et s'il déteste Spider-Man, c'est pour des raisons personnelles. Fier comme Artaban et têtu comme une mule, Jameson préfère continuer à traîner le Tisseur dans la boue plutôt que d'admettre qu'il s'est trompé sur son compte.

LES INDISPENSABLES

- *Spider-Man : L'Intégrale vol. 1-4*
- *100% Marvel : Daredevil vol. 1*
- *Spider-Man 33*
- *Spider-Man 38-39*

AUNT MAY & UNCLE BEN

Nom français :	**TANTE MAY ET ONCLE BEN**		
Véritable nom :	May et Ben Parker	**Poids :**	55 kilos/68 kilos
Première apparition :	*Amazing Fantasy* #15 (1962)	**Yeux :**	Bleus/Bleus
Taille :	1,70 m/1,75 m	**Cheveux :**	Gris/Gris

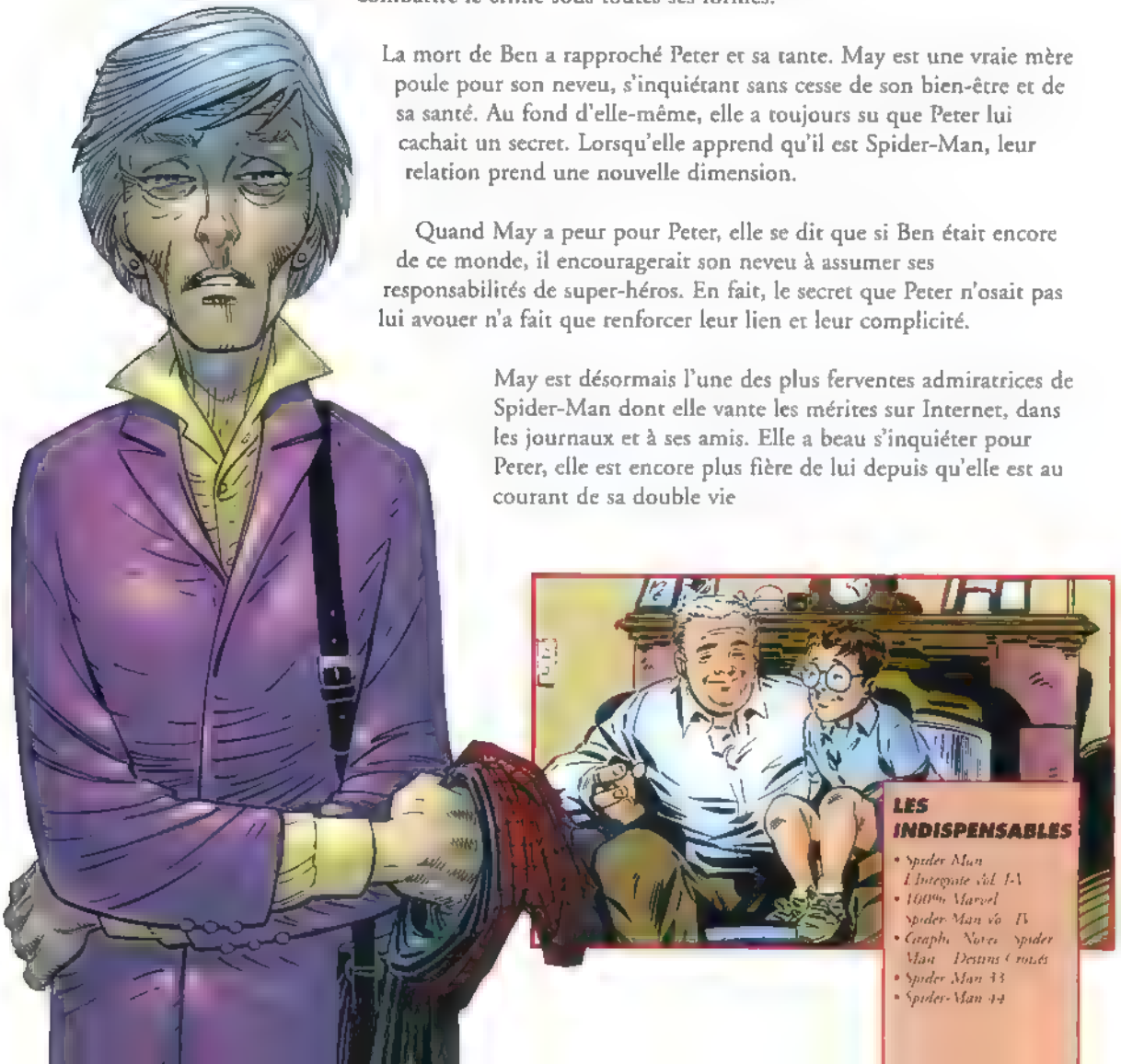
Désespérés de ne pas pouvoir avoir d'enfants, Ben et May Parker adoptent le fils de Richard, le frère de Ben, à la mort de ce dernier et de sa femme. Ben et May élèvent Peter comme si c'était leur propre fils, apportant au petit garçon destiné à devenir Spider-Man tout l'amour et le soutien dont il a besoin. Ben aide Peter à devenir l'homme qu'il est aujourd'hui en lui inculquant un grand sens moral. Quand Peter commence à se rebeller, Ben apprend à l'adolescent à surmonter les difficultés de la vie. Et pendant toutes les années où Peter subit les moqueries et les brutalités de ses camarades de classe, son oncle s'efforce de le maintenir dans le droit chemin.

Peu après l'accident qui lui a donné ses pouvoirs d'araignée, Peter laisse s'enfuir un criminel qui, par la suite, tue son oncle. Peter comprend alors qu'un grand pouvoir implique de grandes responsabilités, et sous le costume de Spider-Man, il entreprend de combattre le crime sous toutes ses formes.

La mort de Ben a rapproché Peter et sa tante. May est une vraie mère poule pour son neveu, s'inquiétant sans cesse de son bien-être et de sa santé. Au fond d'elle-même, elle a toujours su que Peter lui cachait un secret. Lorsqu'elle apprend qu'il est Spider-Man, leur relation prend une nouvelle dimension.

Quand May a peur pour Peter, elle se dit que si Ben était encore de ce monde, il encouragerait son neveu à assumer ses responsabilités de super-héros. En fait, le secret que Peter n'osait pas lui avouer n'a fait que renforcer leur lien et leur complicité.

May est désormais l'une des plus ferventes admiratrices de Spider-Man dont elle vante les mérites sur Internet, dans les journaux et à ses amis. Elle a beau s'inquiéter pour Peter, elle est encore plus fière de lui depuis qu'elle est au courant de sa double vie



LES INDISPENSABLES

- *Spider-Man L'Intégrale Vol. IV*
- *100% Marvel Spider-Man Vol. IV*
- *Graphic Novel Spider-Man Destins Croisés*
- *Spider-Man 33*
- *Spider-Man 34*

Dessin : John Romita Jr (Tante May) Mark Buckingham (Oncle Ben)

MARY JANE WATSON

Nom français :	**MARY JANE WATSON**		
Véritable nom :	Mary Jane Watson	**Poids :**	55 kilos
Première apparition :	*Amazing Spider-Man* #25 (1965)	**Yeux :**	Verts
Taille :	1,73 m	**Cheveux :**	Roux

Fille unique d'un couple désuni, Mary Jane Watson passe une grande partie de son enfance chez sa tante Anna, la voisine de May et Peter Parker. Au lycée, elle suit des cours de théâtre pour échapper à la mésentente familiale.

Malgré ses fréquents séjours chez sa tante, Mary Jane ne fait la connaissance de Peter qu'à la faveur d'une rencontre arrangée par Anna et May. La beauté et la personnalité de Mary Jane subjuguent Peter, qui tombe immédiatement amoureux d'elle. Mais la frivole Mary Jane ne veut pas d'une relation sérieuse avec lui – ni avec aucun autre de ses prétendants, d'ailleurs – préférant garder sa liberté.

Des années après la mort de Gwen Stacy, son premier amour, Peter et Mary Jane sortent de nouveau ensemble. Entre-temps, ils ont mûri tous les deux et tissé de solides liens d'amitié. Mais quand leur relation prend une tournure sérieuse, Mary Jane panique. Incapable de s'engager, elle quitte New York pour se consacrer à sa carrière de mannequin.

Après avoir parcouru le pays et passé du temps dans sa famille, Mary Jane refait surface dans la vie de Peter et lui révèle qu'elle sait depuis des années qu'il est Spider-Man. Peter et Mary Jane se réconcilient, se marient et s'apportent mutuellement équilibre et réconfort.

Mais la double vie de Peter et la carrière en pleine ascension de Mary Jane finissent par les séparer, à la fois physiquement et sentimentalement. Quand Peter rompt sa promesse de renoncer à être Spider-Man, Mary Jane le quitte. Depuis, ils sont amis, mais mènent chacun leur propre vie.

Dessin : Lee Weeks

LES INDISPENSABLES

- *Spider-Man L'Intégrale Vol. II-V*
- *100% Marvel Spider-Man Vol. IV*
- *Graphic Novel Spider-Man Destin Croisés*
- *Spider-Man 39-41*
- *Spider-Man 45-46*
- *Album Top BD 23*

DOCTOR OCTOPUS

Nom français :	**DOCTEUR OCTOPUS**		
Véritable nom :	Dr Otto Octavius	**Poids :**	111 kilos
Première apparition :	*Amazing Spider-Man* #3 (1963)	**Yeux :**	Marron
Taille :	1,75 m	**Cheveux :**	Châtains

Dessin : Steve Skroce

Otto Octavius était un physicien nucléaire, un inventeur et un conférencier brillant et respecté. Obsédé par l'ambition d'être le meilleur, il conçoit et fabrique un jour des bras robotiques sophistiqués, destinés à l'aider dans ses recherches. Capable de manipuler des produits radioactifs à distance grâce à ses tentacules, Octavius est surnommé Dr Octopus par ses collègues. Mais un accident de laboratoire expose Octavius à une radioactivité intense, qui soude ses appendices mécaniques à son corps et lui permet de contrôler ses membres artificiels par télépathie. L'accident affecte aussi son cerveau, le transformant en un fou mégalomane.

Abandonnant tout espoir de faire avancer la recherche atomique, Octavius se lance dans une carrière criminelle. Doté d'un pouvoir incommensurable, le savant autrefois si timide en vient à se prendre pour l'homme le plus dangereux de la planète. Le Dr Octopus accroît son influence en usant de divers procédés illégaux, et amasse une fortune en extorquant ou en volant des fonds pour bâtir un empire criminel. En cas de nécessité, Doc Ock n'hésite pas à recourir au meurtre pour parvenir à ses fins. Au fil des années, il est de plus en plus obsédé par la destruction de son ennemi juré, Spider-Man.

Le Dr Octopus a maintes fois prouvé que c'est l'un des plus redoutables adversaires de Spider-Man ; leurs combats, d'une terrible violence, obligent Peter Parker à repousser au maximum les limites de ses pouvoirs. Bien que la nature bienveillante d'Octavius refasse surface de temps en temps, la perversité du Dr Octopus reprend toujours le dessus.

POUVOIRS/ARMES

- Quatre tentacules en acier hyper-résistant, contrôlés par télépathie et fixés sur un harnais entourant sa taille et son thorax
- Ingénieur et inventeur de génie
- Intelligence et pouvoir de concentration exceptionnels, lui permettant d'accomplir simultanément plusieurs tâches complexes avec ses tentacules

LES INDISPENSABLES

- *Spider-Man : L'Intégrale Vol. I-V*
- *Spider-Man 39-41*
- *Spider-Man Hors Série 1*

ELECTRO

Nom français :	**ELECTRO**		
Véritable nom :	Maxwell Dillon	**Poids :**	75 kilos
Première apparition :	*Amazing Spider-Man* #9 (1964)	**Yeux :**	Bleus
Taille :	1,80 m	**Cheveux :**	Châtain-roux

Maxwell Dillon, monteur de câbles à haute tension, est frappé par la foudre alors qu'il est en plein travail. Il se transforme alors en condensateur vivant, capable de générer et de stocker de l'énergie électrique. Cupide et opportuniste, Dillon se lance aussitôt dans une carrière criminelle.

Spider-Man est son plus farouche adversaire. Il neutralise régulièrement Electro, fait constamment de l'humour à ses dépens et l'humilie en public. Faute d'imagination, Electro se sert de ses pouvoirs pour commettre des cambriolages, des escroqueries ou des vengeances, autant de délits qui l'expédient régulièrement en prison.

Incapable de vaincre Spider-Man et les autres héros de New York, Dillon s'acoquine avec des super-vilains de son acabit, rejoignant successivement les Frightful Four et les diverses moutures des Sinister Six. Mais la plupart du temps, ces équipes aux liens ténus se disloquent à la suite de querelles intestines. Dillon vend aussi ses services comme tueur à gages et chasseur de primes.

Electro continue à voler et à comploter, son appât du gain n'ayant d'égal que son aversion personnelle pour Spider-Man. Défaite après défaite, la frustration de Dillon s'est transformée en haine aveugle envers son ennemi juré. Electro n'a de cesse d'atteindre pleinement son potentiel de criminel costumé – et pour y parvenir, il doit éliminer Spider-Man.

Dessin : Gregg Schigiel

INTELLIGENCE

FORCE

RAPIDITÉ

RÉSISTANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE

APTITUDE AU COMBAT

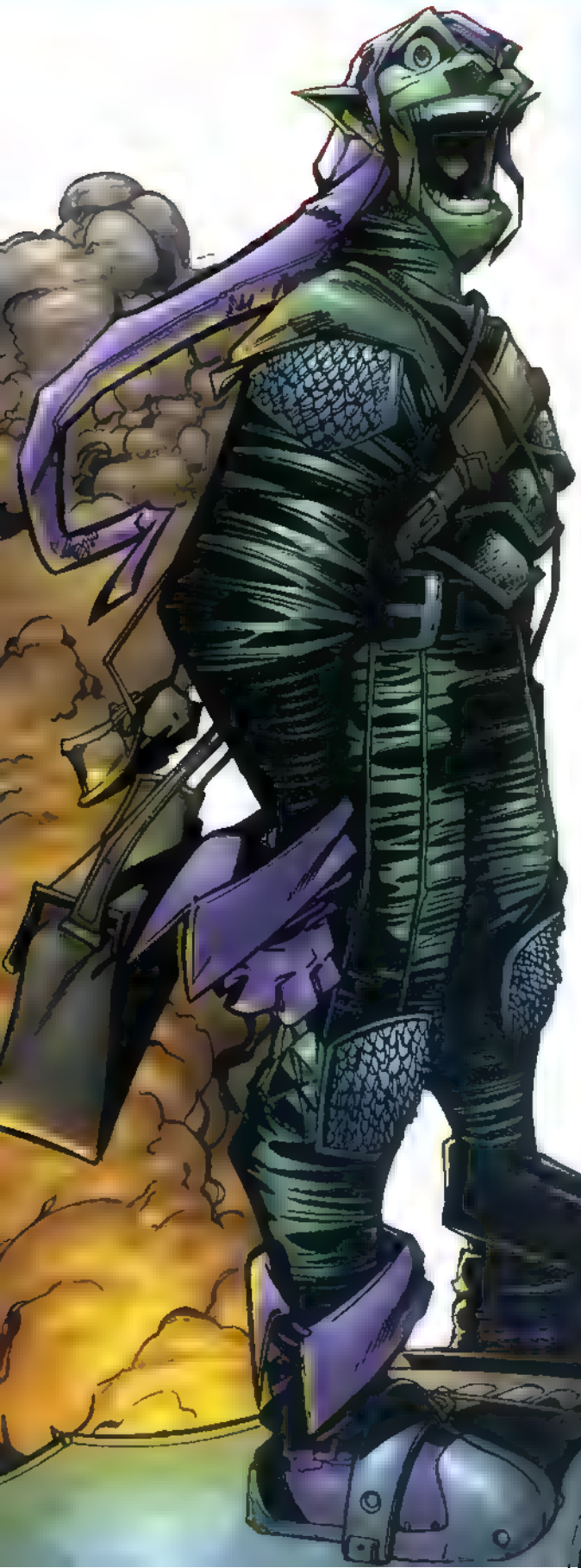
POUVOIRS/ ARMES

- Génère et stocke jusqu'à 1 000 000 de volts d'énergie électrique
- Manipule mentalement les appareils électriques
- Capable de se propulser le long des lignes électriques

LES INDISPENSABLES

- *Spider-Man : L'Intégrale Vol. 1*
- *Spider-Man (V1) 22-24*

GREEN GOBLIN



Nom français :	**LE BOUFFON VERT**
Véritable nom :	Norman Osborn II
Première apparition :	*Amazing Spider-Man* #14 (1964)
Taille :	1,80 m
Poids :	84 kilos
Yeux :	Bleus
Cheveux :	Châtain-roux

POUVOIRS/ ARMES

- Force surhumaine
- Intelligence supérieure
- Facteur autoguérisseur
- Planeur
- Bombes-citrouilles

Norman Osborn, impitoyable co-dirigeant d'une importante usine chimique basée à New York, est obsédé par l'argent et le pouvoir. Quand il apprend que Mendell Stromm, son associé, a détourné des fonds de la société à des fins personnelles, il le dénonce à la police, et il reste seul à la tête d'Osborn Industries. Peu après, alors qu'il épluche les dossiers de Stromm, Osborn découvre que le savant élaborait une substance chimique capable d'augmenter la force physique et l'intelligence. Dans l'espoir de récolter les fruits du travail de Stromm, Norman recrée le produit à partir des notes de son partenaire, mais la solution instable lui explose au visage.

Le sérum accroît

Dessin : Humberto Ramos

considérablement l'intelligence d'Osborn, au détriment de sa santé mentale. Il développe bientôt une seconde personnalité, aussi satanique que celle du bouffon vert qui hantait ses nuits lorsqu'il était enfant. Pris de folie, Norman s'équipe de projectiles combustibles et d'un planeur anti-gravité. Puis il décide de tuer Spider-Man, dans l'espoir de se faire une réputation au sein de la pègre et de prendre la tête d'un syndicat international du crime.

Amazing Spider-Man #14, juillet 1964

Toutes ses tentatives pour éliminer le Tisseur ayant échoué, le Bouffon le prend en filature et découvre sa véritable identité : Spider-Man n'est autre que Peter Parker, le meilleur ami de son fils Harry. Par forfanterie, le Bouffon enlève son masque devant Peter. Au cours du combat qui s'ensuit, Norman est électrocuté et frappé d'amnésie. Il retrouve sa vraie personnalité, et n'a plus aucun souvenir du Bouffon Vert. Considérant que Norman n'est pas vraiment responsable de ses crimes, et qu'il est préférable de cacher à Harry la double vie de son père, Spider-Man décide de ne pas révéler l'identité de son ennemi.

Au fil des ans, Norman en vient à préférer Peter à son propre fils. Orphelin, Peter est travailleur, inventif, volontaire, et comme Norman, il veut réussir. Harry, par contre, n'est qu'un bon à rien, un toxicomane, qui n'a pas d'autre ambition que de vivre aux crochets de son père. Peter finit lui aussi par éprouver du respect envers Norman, dissociant l'homme d'affaires du psychopathe qui a plusieurs fois tenté de tuer Spider-Man.

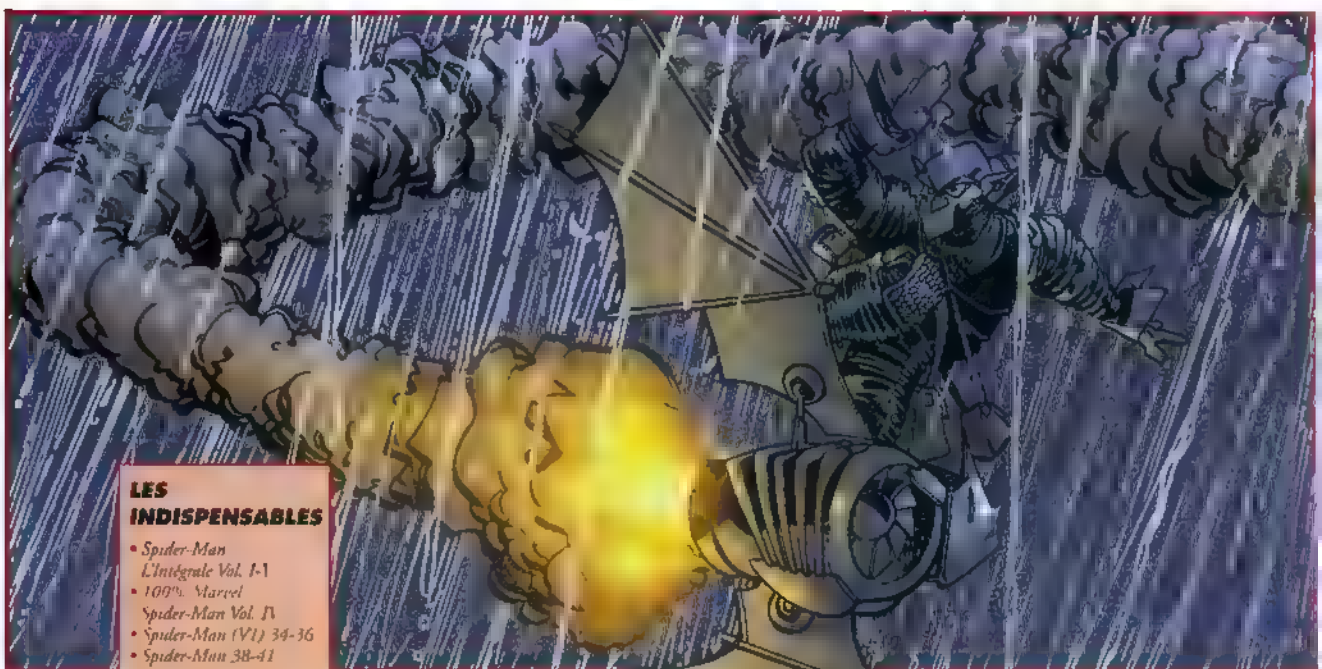
Dessin : Alex Ross

Mais la santé mentale de Norman est fragile, et la personnalité et les souvenirs du Bouffon refont régulièrement surface. Par deux fois, Spider-Man réussit à convaincre Norman de repousser le Bouffon pour retrouver son état normal, dans lequel il n'a aucun souvenir de ses actes. Mais l'acharnement de Peter à croire en une possible rédemption de Norman se termine par un drame. Pour attirer le Tisseur dans un piège, le Bouffon kidnappe le premier grand amour de Peter, Gwen Stacy. Malgré les efforts de Spider-Man pour sauver Gwen, le Bouffon la tue en la jetant du pont George Washington. Norman trouve lui aussi la mort, empalé sur son propre planeur.

Traumatisé par la disparition de son père, Harry en fait porter le chapeau à Spider-Man. Quand il découvre peu après la double identité de son meilleur ami, il revêt le costume du Bouffon Vert pour se venger de Peter. Contaminé par la noirceur du Bouffon, Harry sombre peu à peu dans la folie et finit par perdre la vie pour avoir voulu succéder à son père.

Norman Osborn, quant à lui, a échappé à la mort grâce à son sérum. Il s'est réfugié en Europe, où il a bâti un empire criminel clandestin. Harry n'ayant pas réussi à perpétuer l'héritage des Osborn, Norman entreprend de le transmettre à Peter. Après lui avoir administré un puissant hallucinogène, il pousse Peter à attaquer ses proches sous le déguisement du Bouffon. Puis, à grand renfort de tortures physiques et psychologiques, il l'affaiblit pour qu'il accepte de laisser les ténèbres envahir son âme. Mais Peter trouve la force de repousser l'offre de Norman, s'attirant du même coup le courroux éternel de son adversaire. Norman connaissant sa double identité, Peter n'ose pas le dénoncer aux autorités. Du coup, aux yeux de l'opinion, Norman Osborn reste un industriel prospère et respecté.

Outragé par le refus de Peter d'être son héritier, le Bouffon Vert frappe désormais Spider-Man à travers ses proches. Assoiffé de vengeance, il ne trouvera le repos que le jour où le monde de son ennemi de toujours s'écroulera.



Dessin : Humberto Ramos

LES INDISPENSABLES

- *Spider-Man L'Intégrale Vol. 1-1*
- *100% Marvel Spider-Man Vol. 1*
- *Spider-Man (V1) 34-36*
- *Spider-Man 38-41*
- *Spider-Man Hors Série 11*

Dessin : Jae Lee

KRAVEN

Nom français :	**KRAVEN**		
Véritable nom :	Alyosha Kravinoff	**Poids :**	100 kilos
Première apparition :	*Spectacular Spider-Man* #243 (1997)	**Yeux :**	Marron
Taille :	1,90 m	**Cheveux :**	Noirs

Le père d'Alyosha Kravinoff – l'aristocrate russe du nom de Sergei Kravinoff, dit Kraven le Chasseur – débarque aux États-Unis pour traquer Spider-Man. La battue dure une année, au cours de laquelle les échecs répétés de Kraven contre le Tisseur le conduisent au bord de la folie. Leur rivalité atteint un point critique le jour où Kraven enterre Spider-Man vivant, avant de se faire passer pour lui. Une fois sa supériorité sur son adversaire établie, Kraven a le sentiment d'avoir enfin trouvé la paix et la béatitude, et il se suicide. Sa mort ravage son plus jeune fils, Alyosha.

Alyosha a grandi en Afrique, où son père l'a initié aux mœurs de la faune et à l'art de la chasse. Après la mort de Sergei, Alyosha se rend à New York pour se mesurer lui aussi au Tisseur. Il a besoin de comprendre ce qui a poussé son père à traquer le héros avec une telle obstination. Mais une fois que Spider-Man lui a raconté la dernière chasse de Kraven, les deux hommes font la paix.

Alyosha a admis depuis que la mort violente de son père était l'aboutissement inévitable de la voie qu'il avait choisie. Déterminé à ne pas suivre son exemple, Alyosha entend bien être le premier Kravinoff à sortir de l'engrenage familial de folie et de dépravation. "Al" a pour lui un sens aigu et quasi spirituel du bien et du mal, un esprit vif et une sincère compassion pour ses proches. Incapable de supporter que sa petite amie Timber, une actrice en mal de rôle, soit sans cesse évincée des castings par des producteurs bornés, il emmène la jeune femme à Hollywood, où il monte sa propre société de production. Mais Al découvre vite que Hollywood est aussi une jungle, et qu'il aura besoin de tous ses talents et de sa finesse pour survivre.

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

POUVOIRS/ ARMES

- Force, agilité, vitesse et résistance surhumaines
- Aptitudes et sens d'ordre animal
- Communique avec les animaux et les contrôle
- Parfaite maîtrise de toutes les armes de chasse

Dessin : Joe Quesada

LES INDISPENSABLES

- *Spider-Man L'Intégrale Vol. II-IV*
- *100% Marvel Spider-Man Vol. IV*
- *Spider-Man Hors Série 11*

LIZARD

Nom français :	**LE LÉZARD**		
Véritable nom :	Dr Curtis Connors	**Yeux :**	Bleus (Connors) Rouges (Lézard)
Première apparition :	*Amazing Spider-Man* #6 (1963)		
Taille :	1,80 m	**Cheveux :**	Bruns (Connors)
Poids :	79 kilos		Sans (Lézard)

Chirurgien dans l'armée, le Dr Curtis Connors est réformé après avoir perdu son bras droit dans l'exercice de ses fonctions. Passionné par l'erpétologie, il étudie le pouvoir de régénération des reptiles, dans l'espoir de trouver un moyen de l'appliquer aux humains et de reconstituer son membre amputé. Après des années de recherches, Connors pense avoir isolé les gènes régénérants et s'injecte un sérum de sa composition. Son bras repousse mais très vite, l'effet mutagène du produit affecte tout son corps, le transformant en une sorte de lézard géant.

Le Lézard entre en contact avec Spider-Man qui, fort de ses connaissances en biochimie, met au point une potion qui rend provisoirement à Connors sa forme normale. Avec le temps, Connors et Spider-Man deviennent collègues et amis, chacun respectant l'expérience et le savoir de l'autre. Mais Connors continue à se changer en Lézard en cas de stress ou d'exposition à des stimuli chimiques spécifiques. Conscient du danger que représente le Lézard et soucieux de protéger son ami, Spider-Man intervient aussitôt pour inverser le processus.

Au fil des années, le sérum provoque une rupture dans le psychisme de Connors, son côté reptilien cherchant à prendre le dessus. Le Lézard a ses propres objectifs, dont la destruction de la race humaine qu'il juge incapable de gouverner la planète. À la vue de sa femme et de son fils, Connors redevient dominant, ce qui laisse supposer qu'une partie de son psychisme vit à l'intérieur du Lézard. Inversement, Connors se transformant volontairement en Lézard pour atteindre certains objectifs, il est probable qu'un aspect de la bête vit aussi en lui.

Dessin : John Romita Jr

POUVOIRS/ ARMES

- Force et vitesse surhumaines, pouvoir de grimper aux murs
- Invulnérabilité limitée
- Communique avec les reptiles et les contrôle dans un rayon d'1,5 km
- Utilise sa queue comme une arme et peut l'agiter à plus de 120 km/h

LES INDISPENSABLES

- *Spider-Man : L'Intégrale Vol. 1*
- *100% Marvel : Spider-Man Vol. IV*
- *Spider-Man Hors Série 12*
- *Spider-Man (Semic) 1-2*

MORLUN

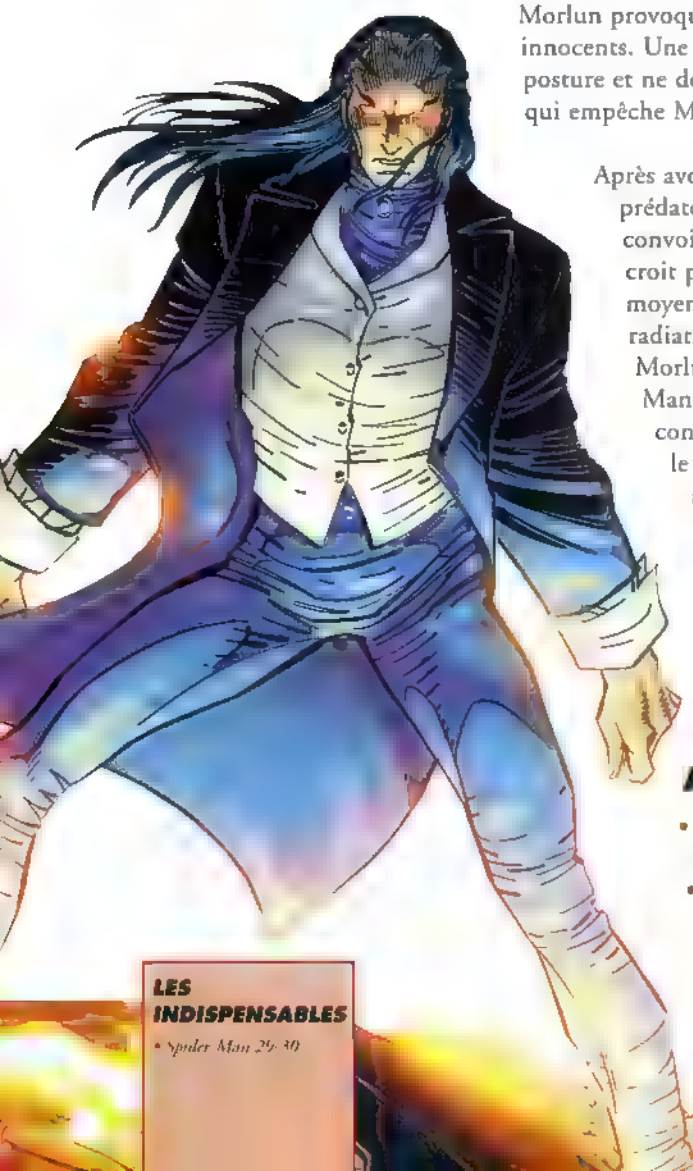
Nom français :	**MORLUN**		
Véritable nom :	Morlun	**Poids :**	79 kilos
Première apparition :	*Amazing Spider-Man* #30 (2001)	**Yeux :**	Rouges
Taille :	1,87 m	**Cheveux :**	Noirs

Morlun est l'une des nombreuses créatures qui traquent les individus dotés des pouvoirs de certains animaux, comme Spider-Man. Tel un vampire, Morlun doit absorber la force vitale de ses victimes pour se nourrir et survivre. Au fil des siècles, ses parties de chasse sont devenues une sorte de rituel, au cours duquel Morlun joue au chat et à la souris avec ses proies.

Informé de l'existence de Spider-Man, Morlun se rend en Amérique avec Dex, son assistant humain. Pour attirer le héros, il allume un incendie, persuadé que le Tisseur va débarquer illico pour porter secours aux éventuelles victimes. Lors de leur premier combat, Morlun teste les capacités et la valeur de sa proie avec une telle brutalité que Spider-Man échappe de justesse à la mort.

Morlun provoque à nouveau Spider-Man en attaquant des innocents. Une fois de plus, le Tisseur est en mauvaise posture et ne doit son salut qu'à l'intervention d'Ezekiel, qui empêche Morlun de porter le coup de grâce.

Après avoir analysé un échantillon du sang de son prédateur, Spider-Man en déduit que Morlun convoite l'essence de l'araignée en lui parce qu'il la croit pure. Déterminé à employer les grands moyens, il s'injecte une dose presque mortelle de radiations et attend l'attaque de l'ennemi. Quand Morlun tente de drainer la force vitale de Spider-Man, il est terrassé par les radiations et considérablement affaibli. Morlun a sous-estimé le Tisseur en le considérant comme un vulgaire aliment et non comme un valeureux adversaire. Alors qu'il implore la pitié de Spider-Man, Morlun est abattu par Dex, maltraité depuis des années par son maître.



POUVOIRS/ ARMES

- Force, vitesse et réflexes surhumains
- Draine la force vitale de ses victimes

LES INDISPENSABLES

- *Spider-Man* 29-30

Dessin : John Romita Jr

MYSTERIO

Nom français :	**MYSTÉRIO**		
Véritable nom :	Quentin Beck	**Poids :**	79 kilos
Première apparition :	*Amazing Spider-Man* #13 (1964)	**Yeux :**	Bleus
Taille :	1,80 m	**Cheveux :**	Noirs

Quentin Beck est l'un des meilleurs créateurs d'effets spéciaux d'Hollywood, mais ce sont ses confrères qui, en tirant parti de ses incroyables inventions, reçoivent les honneurs et les Oscars. Beck aspire donc à sortir de l'ombre et à accéder à la célébrité en allant plus loin dans l'art de l'illusion. Après avoir commis une série de délits dans le costume de Spider-Man, il apparaît sous l'identité de Mystério, un aventurier bien décidé à capturer le Tisseur. Mais il ne fait pas le poids face au héros et il est jeté en prison.

Humilié, Beck est fou de rage après Spider-Man, qui a réduit ses rêves de gloire à néant en reléguant à jamais Mystério au rang de super-vilain de seconde zone. Mais il ne s'avoue pas vaincu, et pour battre le Tisseur, il étudie l'hypnose, la prestidigitation, la psychologie et la chimie du cerveau. Il ajoute à son arsenal des produits psychotropes et des illusions sophistiquées. Pendant des années, Mysterio attaque régulièrement Spider-Man. Mais malgré ses nouveaux talents, le Tisseur lui inflige défaite sur défaite, attisant sa colère.

Mystério est en prison quand il apprend qu'il a un cancer du cerveau et des poumons, causé par les produits qu'il a manipulés. Quand il est libéré, les médecins ne lui donnent plus qu'un an à vivre. Beck met alors en scène son numéro final : il va détruire Spider-Man physiquement et mentalement. Incapable de mener ce projet à bien, il choisit une autre cible, Daredevil. Par le biais d'une illusion particulièrement sophistiquée, il entend obliger le héros aveugle à le tuer pour avoir une fin digne d'un grand super-vilain. Mais Mystério, qui a mal évalué la force mentale de Daredevil, est de nouveau battu. Dans un geste très théâtral, Beck se suicide, du moins en apparence, sous les yeux du Diable Rouge.

INTELLIGENCE

FORCE

RAPIDITÉ

RÉSISTANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE

APTITUDE AU COMBAT

POUVOIRS/ ARMES

- Magicien et hypnotiseur accomplis
- Excellent chimiste amateur
- Projecteurs holographiques
- Gaz hallucinogènes

LES INDISPENSABLES

- *100% Marvel Daredevil Vol. I-II*
- *Spider-Man Hors Série 4*

Dessin : Joe Quesada

RHINO

Nom français :	**LE RHINO**		
Véritable nom :	Alex O'Hirn	**Poids :**	322 kilos
Première apparition :	*Amazing Spider-Man* #41 (1966)	**Yeux :**	Marron
Taille :	1,95 m	**Cheveux :**	Bruns

Séduit par la perspective d'être riche et puissant, Alex O'Hirn, un policier minable, accepte de subir des traitements chimiques et des radiations pour se transformer en tueur doté de forces surhumaines. Mais O'Hirn paie cher ses nouveaux talents : son corps est définitivement enfermé dans un exosquelette de rhinocéros quasi indestructible. O'Hirn finit par se retourner contre ses commanditaires, et décide de travailler à son compte dans le milieu des super-criminels. Spider-Man lui inflige sa première défaite et manque de détruire son armure avec de l'acide.

La stratégie préférée du Rhino consistant à foncer tête baissée sur l'ennemi, la communauté des super-héros le considère plus comme un amateur que comme une menace, une réputation que confirment ses innombrables arrestations. Les criminels eux mêmes le traitent avec mépris et se moquent de ses réactions primaires. Du coup, O'Hirn se soumet à de nouveaux traitements pour acquérir encore plus de force et s'équiper d'une succession d'armures toujours plus puissantes.

Tout dans les muscles, rien dans la tête – telle est la réputation du Rhino. Mais il a beau ne pas être très futé, il n'est pas idiot pour autant. Il sait que sans son armure, sa vie serait courte et sa mort violente. Protégé par cette carapace, il représente une menace non négligeable. Aussi ne la quitte-t-il jamais malgré les complications médicales et sociales qu'elle implique.

POUVOIRS/ARMES

- Résistance et force surhumaines
- Armure quasi indestructible
- Vitesse exceptionnelle

LES INDISPENSABLES

- *Spider-Man L'Intégrale Vol. III*
- *100% Marvel Spider-Man Vol. IV*
- *Spider-Man Hors Série 8*

Dessin : Duncan Fegredo

SANDMAN

Nom français : **L'HOMME SABLE**

Véritable nom : William Baker, alias Flint Marko
Première apparition : *Amazing Spider-Man* #4 (1963)
Taille : 1,85 m
Yeux : Marron
Poids : 108 kilos sous sa forme humaine
204 kilos à l'état de sable si densité maximum et masse normale
Cheveux : Bruns

Né et élevé dans un quartier pauvre, William Baker commence à voler dès son plus jeune âge. Élève médiocre, il réussit sa scolarité en trichant. Par contre, c'est un excellent footballeur, mais il gâche ses chances de devenir professionnel en acceptant de l'argent pour perdre un match important. Expulsé de son équipe, il s'acoquine alors avec des truands sous l'identité de Flint Marko. Malgré sa réussite en tant que criminel, Marko compte bien se ranger pour épouser sa petite amie, Marcy Conroy, mais il finit par être arrêté. À sa sortie de prison, il apprend que Marcy l'a quitté pour un autre membre de son gang, Vic Rollins. Après s'être cruellement vengé, il décide de faire cavalier seul et, échappant de justesse à la police, il gagne le sud du pays.

Marko se réfugie sur un site d'essais nucléaires près de Savannah, en Géorgie. Il se trouve sur une plage quand le système de refroidissement d'un réacteur explose, le bombardant d'une dose massive de radiations. Peu après, Marko découvre qu'il peut transformer son corps en une substance sableuse vivante. Désormais capable d'échapper facilement aux autorités, Marko se lance dans une carrière criminelle, souvent contrée par Spider-Man.

Le besoin de reconnaissance de l'Homme Sable supplante rapidement sa soif d'argent et de pouvoir. Marko veut être considéré comme l'ennemi le plus redoutable de Spider-Man. Il est convaincu d'être assez puissant pour vaincre tous ses ennemis – mais cette certitude est aussi une source d'amère frustration, dans la mesure où, malgré ses talents, il ne remporte jamais de victoire décisive sur le Tisseur.

Dessin : Mark Bagley

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

POUVOIRS/ ARMES

- Peut transformer n'importe quelle partie de son corps en substance sableuse, et modifier sa taille et sa masse en absorbant le sable environnant
- Force surhumaine
- Quasi invincible

LES INDISPENSABLES

- *Spider-Man : L'Intégrale Vol. 1*
- *Spider-Man 21*
- *Spider-Man 43-44*

VENOM

Nom français :	**VENOM**		
Véritable nom :	Eddie Brock	**Poids :**	118 kilos
Première apparition :	*Amazing Spider-Man* #299 (1988)	**Yeux :**	Bleus
Taille :	1,90 m	**Cheveux :**	Blond-roux

INTELLIGENCE

FORCE

RAPIDITÉ

RÉSISTANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE

APTITUDE AU COMBAT

POUVOIRS/ ARMES

- Force et agilité surhumaines, projection de fils en polymère, pouvoir de grimper aux murs
- Indétectable par le sens d'araignée de Spider-Man
- Capable de prendre l'apparence de n'importe qui

Incarnation de la haine à l'état pur et de la violence aveugle, Venom est l'amalgame de deux êtres radicalement différents, mais ayant une obsession commune : Spider-Man. Une moitié est constituée par Eddie Brock, ancien journaliste peu scrupuleux dont la carrière s'est arrêtée net lorsque Spider-Man a révélé qu'un de ses articles était une imposture. L'autre est un symbiote extraterrestre qui forma un certain temps le costume noir de Spider-Man et tenta de fusionner définitivement avec le héros.

Bouleversé par son licenciement, Brock va prier dans une église où se trouve par hasard le symbiote. Le désespoir du journaliste attire la créature, que Spider-Man a repoussée à plusieurs reprises et failli détruire. Brock s'abandonne complètement à l'alien, leur union décuplant leur haine mutuelle envers le Tisseur. Eddie Brock et le symbiote ne forment plus qu'une seule entité : Venom.

Grâce à la parfaite connaissance que l'alien a de Spider-Man, Venom lance une campagne de terreur contre Peter Parker, torturant les proches du héros pour le faire souffrir. À plusieurs reprises, Venom prend pour cible Mary Jane Watson, qu'il maltraite dans le but de déstabiliser Peter.

Complètement fou et dépourvu de tout scrupule, Venom est l'antithèse de son adversaire. Si pour Spider-Man, un grand pouvoir implique de grandes responsabilités, Venom n'obéit qu'à une seule émotion primaire, sa soif de vengeance.

LES INDISPENSABLES

- *Spider-Man* #33-40
- *Best of Comics Marvel* #25
- *Best of Comics Marvel* #43

Dessin : John Romita Jr

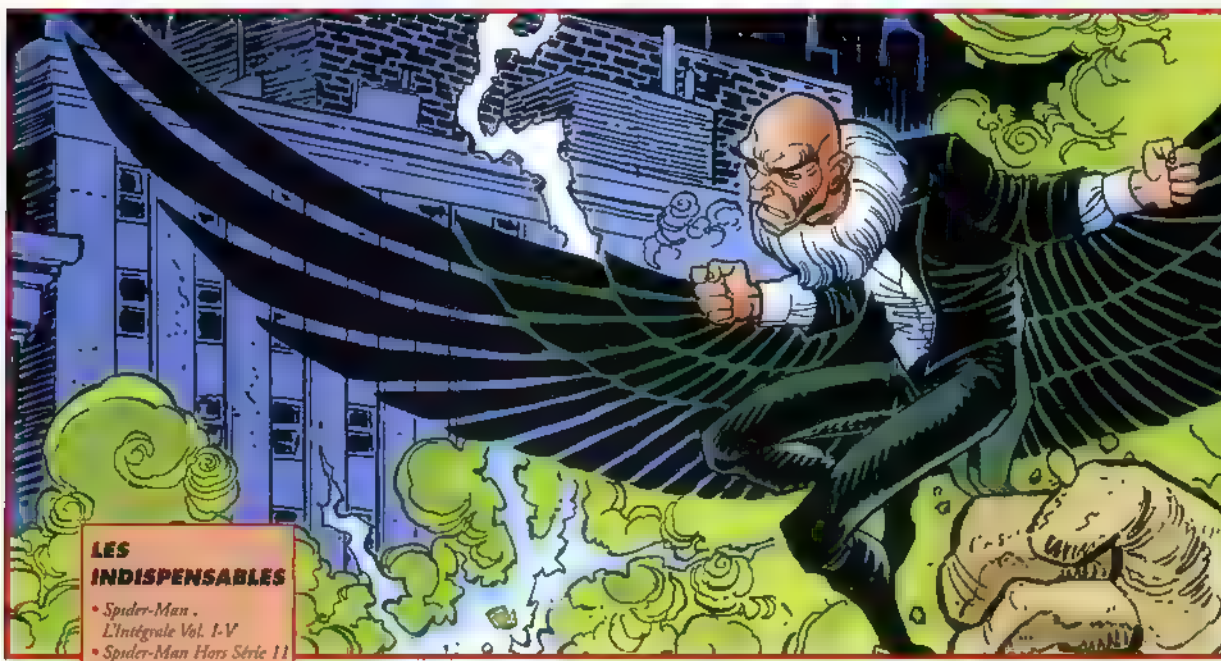
VULTURE

Nom français :	**LE VAUTOUR**		
Véritable nom :	Adrian Toomes	**Poids :**	79 kilos
Première apparition :	*Amazing Spider-Man* #2 (1963)	**Yeux :**	Noisette
Taille :	1,55 m	**Cheveux :**	Sans

Brillant ingénieur en électronique, Adrian Toomes consacre le plus clair de son temps à la création d'un harnais électromagnétique qui devrait lui permettre de voler comme un oiseau. Dépossédé par son associé qui s'approprie les bénéfices de leur société, Toomes décide de mettre à jour ses manœuvres frauduleuses sous le costume du Vautour.

Mais sa soif de justice laisse vite place à l'appât du gain quand il réalise avec quelle facilité il peut commettre des forfaits grâce à son pouvoir de voler. Il multiplie les exactions dans l'espoir d'amasser assez d'argent pour se mettre définitivement à l'abri du besoin, et ce faisant, il ne tarde pas à attirer l'attention de Spider-Man. Arrêté par le héros, il est bientôt jeté en prison où il rumine sa vengeance.

Parmi tous les ennemis du Tisseur, Toomes est celui qui prend le plus à cœur les traits d'ironie du héros. Sa haine pour lui n'en est devenue que plus profonde. Incapable de reconnaître ses erreurs, Toomes rend Spider-Man responsable de tous ses malheurs et l'accuse de l'empêcher d'accéder à la vie de luxure à laquelle il aspire. Aujourd'hui, le Vautour plane de nouveau au-dessus de la ville, persuadé d'obtenir un jour la récompense qu'il mérite et dont son ennemi juré le prive depuis si longtemps.



POUVOIRS/ ARMES

- Force surhumaine et capacité de voler avec son costume
- Divers fusils et grenades énergétiques

LES INDISPENSABLES

- *Spider-Man : L'Intégrale Vol. I-V*
- *Spider-Man Hors Série 11*

Dessin : John Romita Jr

X-MEN

X-MEN

DES BOULEVERSEMENTS SE PRÉPARENT. L'ÉVOLUTION EST EN MARCHE. CE SONT DES MUTANTS, DES HOMO SUPERIOR, QUE LEUR HÉRITAGE GÉNÉTIQUE A DOTÉS D'ÉTRANGES ET EXTRAORDINAIRES POUVOIRS.

Depuis que naissent de nouveaux mutants, la peur et la paranoïa des hommes augmentent en proportion. On les traite de monstres, d'aberrations génétiques. On se moque d'eux, on les craint, on leur crache dessus, on les accuse... de voler le travail des humains, de manger la nourriture des humains, de fréquenter des humains. Ils sont partout, dans les centres-villes, les banlieues, les déserts, les jungles. Ils ont besoin de professeurs qui leur apprennent à canaliser leur colère et à se responsabiliser.

Devant une opinion anti-mutants grandissante, le Professeur X a créé une école à Winchester, un havre de paix où entraîner les jeunes surdoués et les aider à mieux maîtriser leurs particularités génétiques pour le bien de tous. Haïs et redoutés par les hommes, les aventuriers parias de la société continuent d'aiguiser leurs pouvoirs et de protéger le monde contre les mutants qui cherchent à soumettre l'univers en tirant avantage de leurs incroyables capacités.

Dessin : Frank Quitely

RIP
HOMO SAPIENS
33.000 BC - 2005 AD

AGENT X

Nom français :	**AGENT X**
Véritable nom :	Alex Hayden
Première apparition :	*Agent X* #1 (2002)
Taille :	1,83 m
Poids :	97 kilos
Yeux :	Marron
Cheveux :	Sans

POUVOIRS/ ARMES

- Facteur autoguérisseur
- Force, rapidité et habileté hors du commun
- Manie quasiment toutes les armes, en particulier les armes à feu

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Dessin : Udon Studios

Il ignore tout de son passé et il s'en fiche. Il veut juste devenir le plus grand mercenaire du monde. Alex Hayden, aujourd'hui surnommé Agent X, débarque sans crier gare dans la vie de la réceptionniste Sandi Brandenberg qui le prend sous son aile parce qu'il ressemble à l'un de ses amis et que les cas désespérés l'attirent.

Agent X #1, août 2002

Très grièvement blessé, apparemment, et la lettre X gravée sur le crâne et le visage, Hayden est une énigme totale. Autant qu'il sache, il est venu à la vie peu avant que Sandi ne le découvre. S'il ne se rappelle rien de son existence antérieure, il sait cependant une chose : il veut devenir le plus grand mercenaire de la planète.

Sandi prend Hayden en pitié et demande à son petit ami, Taskmaster, un mercenaire mondialement connu, de l'entraîner. Ce dernier est persuadé que Hayden est un ancien collègue qui prétend avoir perdu la mémoire. Mais il change d'opinion quand, presque sous la torture, Hayden continue d'affirmer qu'il ne sait rien de son passé.

L'entraînement de Taskmaster fait des merveilles et dépasse toutes les espérances du maître et de l'élève. Il réveille chez Hayden des talents cachés qui se développent avec l'expérience et les situations de stress.

Hayden et Sandi créent ensemble l'Agence X, un bureau qui offre des services de mercenaires. Armé de tout un arsenal divers et varié, d'un franc-parler et d'un sens de l'humour très personnels, Agent X tente de se faire une place dans le monde impitoyable des tueurs à gages.

Peu enclin à la réflexion et à l'introspection, Hayden va de l'avant, poussé par une ambition et une détermination inébranlables. Pour atteindre quel but ? Hayden lui-même ne le saura peut-être jamais. Tout ce qui compte pour lui, c'est de continuer à se perfectionner pour être le mercenaire le plus efficace possible. Et jusque-là, il y a réussi. Agent X est particulièrement doué pour faire le mal.

ARCHANGEL

Nom français :	**ARCHANGEL**
Véritable nom :	Warren Kenneth Worthington III
Première apparition :	*X-Men* #1 (1963)
Taille :	1,83 m
Poids :	68 kilos
Yeux :	Bleus
Cheveux :	Blonds

LES INDISPENSABLES

- *X Men 78-81*
- *X Men Hors Série 11*
- *Marvel Top 9*
- *100% Marvel X Men Vol. 0*

Dessin : Kia Asamiya

Warren Worthington est pensionnaire d'un prestigieux internat de la côte Est quand il voit soudain des ailes lui pousser dans le dos. D'abord effrayé par cette transformation, il apprend petit à petit à apprécier la liberté que lui procure le pouvoir de voler. Mais il n'en cache pas moins ses ailes sous un bandage serré de peur d'être rejeté. Un jour, le feu se déclare dans son dortoir et il ne peut s'empêcher d'intervenir. Se dissimulant sous une perruque blonde et une longue chemise de nuit, il sauve les étudiants d'une mort certaine en se faisant passer pour un ange.

Malgré les risques qu'il encourt, la dénonciation, la perte de son statut, la mort même, Warren ne peut se résoudre à ne plus voler. Peu après le sauvetage de ses camarades de classe, il décide de sillonner le ciel de New York sous le costume d'un justicier. Ses activités nocturnes attirent l'attention du Professeur X (Professor X) qui lui propose de devenir un des tout premiers membres de l'équipe des X-Men. Il accepte.

Au début, Warren cache sa double existence, mais il finit par se montrer au grand jour. Un exemple pour les autres mutants, il espère naïvement séduire l'humanité avec une image idyllique de l'évolution de l'espèce. En fait, seules l'immense fortune et la bonne réputation de sa famille lui valent d'être toléré. Et Warren comprend vite qu'il ne sera accepté pour ce qu'il est vraiment que lorsque le rêve de Xavier de voir les hommes et les mutants vivre en paix et en harmonie, sera devenu réalité. Aussi, défend-il la cause de son mentor depuis son adolescence. Mais Warren n'a pas toujours été l'élève modèle et le justicier sans peur et sans reproche de Xavier. Ses frasques et ses amours avec des jeunes femmes célèbres ont un temps fait la première page des journaux.

X-Men: Mutant Massacre TPB

Le monde sans nuage de Warren s'assombrit brusquement le jour où des forces maléfiques se liguent pour lui briser les ailes. Un groupe de tueurs surhumains s'en prend aux Morlocks, les mutants qui vivent dans les égouts de New York, et les X-Men ne tardent pas à s'en mêler. Durant la bataille, un de ces tristes individus transperce les ailes de Warren. La blessure s'infecte et les médecins sont obligés de l'amputer.

Désespéré, Warren tente de se suicider en provoquant le crash de son avion. Mais juste avant l'explosion de l'appareil, il est téléporté par Apocalypse. Le tout-puissant mutant lui propose de recouvrer son pouvoir de voler, mais à quel prix ! Warren doit devenir l'instrument d'Apocalypse, le Quatrième Cavalier, la Mort. Perdu et ne voyant pas d'autre solution, Warren se livre corps et âme à son "sauveur". Équipé d'ailes d'acier tranchantes comme des rasoirs et totalement soumis à son nouveau maître, le héros déchu combat ses anciens compagnons d'armes. Il retrouvera ses esprits et sa lucidité le jour où il réalisera qu'on l'a trompé en voulant le persuader qu'il avait tué son vieil ami Iceberg (Iceman).

Réconcilié avec lui-même après sa brève mais criminelle alliance avec Apocalypse, Warren fait fondre les ailes de métal qui cachaient ses ailes de plumes et réintègre l'équipe des X-Men. Cette douloureuse expérience lui aura fait perdre son insouciance. Warren sait désormais qu'une paix durable entre humains et mutants a un prix. Entièrement voué à la cause de Xavier, il met aujourd'hui sa fortune considérable au service d'un avenir meilleur.

POUVOIRS/ ARMES

- Ailes naturelles qui lui permettent de voler

BEAST

Nom français :	**LE FAUVE**
Véritable nom :	Dr Henry McCoy
Première apparition :	*X-Men* #1 (1963)
Taille :	1,60 m
Poids :	180 kilos
Yeux :	Bleus
Cheveux :	Bruns à l'origine, bleu nuit sous forme de fourrure

LES INDISPENSABLES

- *100% Marvel X-Men Vol. 0*
- *X-Men 65-66*
- *X-Men 78-81*
- *X-Treme X-Men 1-4*
- *X-Men Hors Série 9*
- *Récit Complet Marvel 15*

Dessin : Kevin Sharpe

Dessin : Frank Quitely

Henry McCoy est né avec des mains et des pieds plus grands que la normale. Premier signe de sa particularité génétique. Plus tard, son agilité surhumaine et ses prouesses athlétiques font de lui une star du football. Vedette de son université, Hank fait tout pour dissimuler ses mutations et son inextinguible soif de savoir, jusqu'au jour où l'on découvre ce qu'il est réellement et où on lui demande de quitter l'université. À peine a-t-il appris son existence que le Professeur X (Professor X) l'invite à rejoindre son École pour Jeunes Surdoués. Hank se montre extrêmement brillant. La prestigieuse institution représente, pour les étudiants peu nombreux et triés sur le volet, une source de connaissances illimitées et permet à chacun de suivre un cursus personnalisé.

POUVOIRS/ ARMES

- Force, rapidité et agilité surhumaines
- Voltigeur et acrobate accompli
- Intelligence supérieure

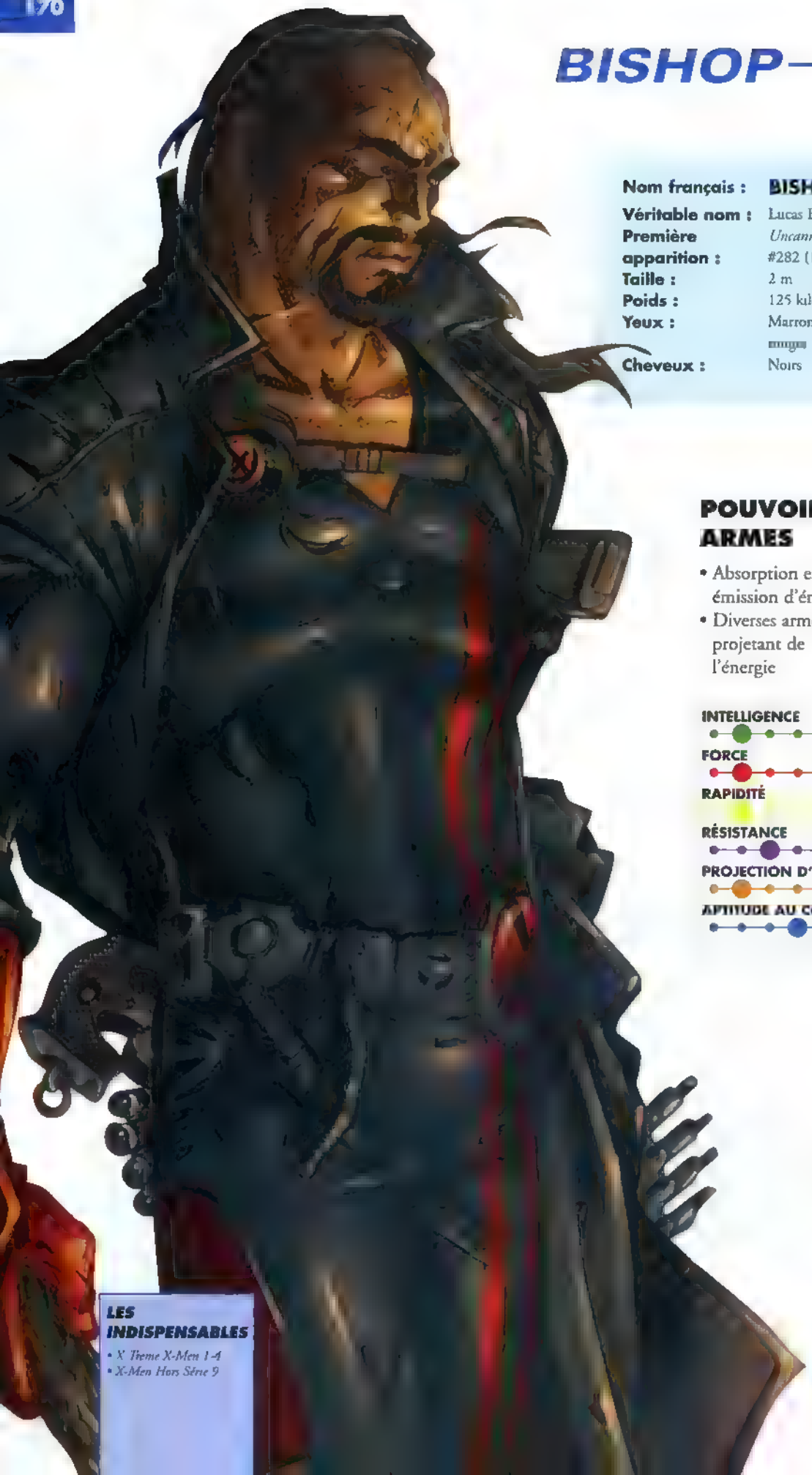
Rares sont ceux qui se doutent que les élèves du Professeur X font partie des X-Men. Sous l'égide de Xavier, Hank étudie les équations différentielles, la littérature classique et s'entraîne régulièrement dans la Salle des Dangers. Ces exercices physiques s'avèrent très utiles lorsque les X-Men se retrouvent face à un Magnéto (Magneto) bien déterminé à exterminer la race humaine.

Une fois diplômé, Hank réussit à isoler un catalyseur chimique qui déclenche des mutations. Il met au point un sérum qu'il teste sur sa propre personne, avec des résultats inattendus. Son corps se couvre d'une épaisse fourrure bleue, ses canines s'allongent et ses qualités athlétiques déjà exceptionnelles augmentent considérablement. Il essaie d'abord de cacher sa métamorphose, puis finit par accepter sa nouvelle apparence bestiale. Mais il subit bientôt une autre mutation qui fait de lui une sorte de gros chat, et là, il commence à douter sérieusement de son appartenance à la race humaine.

Hank se bat pour résister à ses instincts de félin, de peur qu'on le prenne pour un animal plutôt qu'un homme. Considéré comme l'un des plus brillants cerveaux de la planète, le Fauve n'en est pas moins rejeté par sa fiancée qui n'arrive pas à se faire à sa nouvelle apparence.

Effrayé par la solitude et la discrimination, le Fauve lutte avec acharnement pour créer un monde meilleur, un monde où on l'accepterait pour ce qu'il est vraiment, un homme bon et d'une intelligence rare. C'est un biochimiste militant qui met ses formidables aptitudes physiques et son esprit d'exception au service du combat pour l'égalité génétique.

BISHOP



Nom français :	**BISHOP**
Véritable nom :	Lucas Bishop
Première apparition :	*Uncanny X-Men* #282 (1991)
Taille :	2 m
Poids :	125 kilos
Yeux :	Marron, parfois [illegible]
Cheveux :	Noirs

POUVOIRS/ ARMES

- Absorption et émission d'énergie
- Diverses armes à feu projetant de l'énergie

INTELLIGENCE

FORCE

RAPIDITÉ

RÉSISTANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE

APTITUDE AU COMBAT

LES INDISPENSABLES

- *X Treme X-Men 1-4*
- *X-Men Hors Série 9*

Dessin : Salvador Larroca

Lucas Bishop a grandi il y a 70 ans dans le futur, sur une Terre où règnent la violence et la terreur, le monde dont les X-Men s'efforcent justement d'empêcher l'avènement. Dans cette époque déchirée par la guerre, les héritiers des X-Men ont créé une organisation pour la paix baptisée Xavier's Security Enforcers. Défendant le rêve du Professeur X (Professor X) visant à une coexistence harmonieuse entre Homo sapiens et Homo superior, les fondateurs de cette agence sont persuadés que les mutants peuvent assurer leur propre sécurité. Policier homicide, Bishop ratisse les rues sombres d'une planète dévastée par les conflits et d'un continent complètement irradié et devenu inhabitable. C'est en poursuivant le mutant psychopathe Trevor Fitzroy et son armée d'assassins que Bishop et ses hommes du XSE atterrissent dans notre présent en traversant un portail temporel.

Dans ce monde passé et inconnu, ils tentent de retrouver la trace de Fitzroy entre les X-Men et les Sentinelles (Sentinels). Bishop se souvient de ce qu'on lui a raconté sur cette époque et il n'en croit pas ses yeux. Ses compatriotes et lui luttent farouchement contre les X-Men espérant mettre au jour ce qu'ils pensent être une sombre machination. Leur confrontation prend fin avant que Bishop ne réalise son erreur. Les troupes de Fitzroy déciment ses hommes et le blessent mortellement dans une terrible fusillade. Il ne survit que grâce à l'intervention des X-Men.

Dessin : Salvador Larroca

Ayant enfin pris conscience de la véritable situation, Bishop se voit honoré de l'invitation du Professeur X à rejoindre l'équipe dont il admire les membres depuis sa plus tendre enfance. Au sein du groupe, il trouve une nouvelle motivation en se battant pour empêcher la guerre génétique qui, pour lui, fait déjà partie de l'histoire. Mal à l'aise au début, les X-Men finissent par reconnaître qu'il est vraiment dévoué à la cause de Xavier.

Bien que temporellement très éloigné de sa juridiction, Bishop reste avant tout un policier. Il assume sa charge avec fermeté et n'a de cesse de rendre la justice. Enquêteur émérite et soldat aguerri, il s'appuie sur une analyse méthodique et une investigation en profondeur, et, quand cela est nécessaire, il n'hésite pas à agir et à utiliser ses pouvoirs mutants, qui consistent à absorber et canaliser l'énergie, pour protéger une population qui pourtant hait et craint ses semblables.

CYCLOPS

Nom français :	**CYCLOPE**
Véritable nom :	Scott Summers
Première apparition :	*X-Men* #1 (1963)
Taille :	2 m
Poids :	125 kilos
Yeux :	Marron, parfois rouges
Cheveux :	Noirs

Dessin Frank Quitely

LES INDISPENSABLES

- *100% Marvel Earth X Vol. I-IV*
- *100% Marvel X-Men Vol. 0*
- *X-Men L'Integrale Vol. I-IV*
- *X-Men 65-66*
- *X-Men Hors Série 7*
- *X-Men Hors Série 10*
- *X-Men Extra 33*

Essential X-Men Vol. 1

Un des tout premiers X-Men, Scott Summers est l'aîné des deux fils du major Christopher Summers, pilote d'essai dans l'aviation américaine, et de sa femme Katherine. Un jour, le major Summers rentre de vacances en avion avec toute sa famille. Il est aux commandes de l'appareil quand un incident survient en plein vol. Katherine fait sauter ses deux fils avec le seul parachute qu'ils ont à bord. Suite à la mort présumée des époux Summers, les autorités séparent les deux frères. Alex est immédiatement adopté, mais Scott, blessé dans l'accident, sombre dans le coma et reste un an dans un hôpital. Une fois remis, il est placé dans un orphelinat. Quelques années plus tard, Scott commence à souffrir de terribles maux de tête et de tension oculaire. Un spécialiste met au point des verres en quartz de rubis qui le soulagent et résolvent le problème.

Vers quinze ans, les pouvoirs de Scott se manifestent brusquement. De ses yeux, jaillissent soudain des rafales optiques qui font s'effondrer une grue sur une foule terrifiée. Le jeune garçon sauve les gens de justesse en pulvérisant l'engin d'une autre rafale. Les passants témoins de l'accident l'accusent d'avoir intentionnellement essayé de tuer des innocents. Scott s'enfuit alors à bord d'un train de marchandises. Peu après, le Professeur X (**Professor X**) fait de lui le premier membre des X-Men et l'aide à mieux maîtriser son pouvoir. Mais Xavier est bien plus qu'un mentor pour Scott. Plus qu'un maître, il incarne le père qu'il n'a pas connu. Et non seulement il lui apprend à contrôler ses aptitudes surhumaines, mais il façonne le jeune mutant jusqu'à en faire l'homme admirable qu'il est aujourd'hui, en lui montrant l'exemple et en lui prodiguant une instruction extrêmement rigoureuse.

Scott donnerait volontiers sa vie pour que le rêve de paix entre humains et mutants du Professeur devienne réalité. Directeur adjoint des X-Men, Scott est le bras droit de Xavier depuis des années. La composition du groupe a changé à maintes reprises, mais lui est toujours là. S'il est un leader-né, il n'est pas très doué en revanche dans ses relations avec les autres. Il tombe rapidement amoureux de sa coéquipière **Jean Grey**, mais trop timide, il n'arrive pas à lui exprimer ses sentiments. Il finit par surmonter ses craintes et une histoire d'amour naît bientôt entre les deux jeunes gens. Un jour, alors que Scott est en mission dans l'espace, l'entité cosmique appelée le Phénix place Jean en animation suspendue et prend sa place. L'esprit de Jean obligera la créature à se suicider et l'empêchera ainsi de détruire l'univers. Scott est persuadé d'avoir perdu à jamais l'amour de sa vie. Désespéré, il quitte les X-Men mais ne peut oublier Jean.

Plus tard, la jeune femme réapparaît et se marie avec Scott. Elle devient sa muse, la force qui emplit son âme d'espoir et de rêves. Mais le temps passant, Cyclope tend à négliger de plus en plus sa vie personnelle au profit de son rôle de chef des X-Men. Il est plus à l'aise quand il donne des ordres à son épouse dans la Salle des Dangers que lorsqu'il essaie de lui dire ce qu'il ressent. Être capable de lancer des rafales optiques dévastatrices est à la fois pour lui une chance et une malédiction, car il doit rester vigilant en permanence de peur de tout détruire autour de lui.

CYCLOPS

Devant l'attitude fermée et stoïque de son mari, Jean cherche de plus en plus souvent le réconfort auprès d'autres personnes, que ce soit le Professeur X ou Wolverine. Une situation qui a parfois failli mettre en danger leur relation, mais Jean est toujours restée fidèle à Scott.

Pour Scott, les X-Men représentent bien plus qu'une équipe. Ce sont des amis, toute sa vie. Et quand il retrouve son frère Alex, au moment où les pouvoirs mutants de celui-ci commencent à se manifester, il l'introduit dans sa nouvelle famille. Baptisé Havok, Alex s'entraîne alors avec les X-Men pour affûter son aptitude à absorber et transmettre de l'énergie cosmique.

Cyclope est d'une perspicacité remarquable. Il trouve toujours une solution aux problèmes pour le moins inhabituels des X-Men. Il croit en un entraînement rigoureux et une discipline stricte et baisse rarement sa garde. Même Wolverine, qui au début contestait l'autorité de Scott et n'hésitait pas à lui résister chaque fois qu'il en avait l'occasion, a désormais toute confiance en son leader et ses décisions

POUVOIRS/ ARMES

- Rafales optiques

Dessin : Frank Quitely

Dessin : Frank Quitely

EMMA FROST

Nom français :	**EMMA FROST**
Véritable nom :	Emma Frost
Première apparition :	*Uncanny X-Men* #129 (1979)
Taille :	1,55 m
Poids :	65 kilos
Yeux :	Bleus
Cheveux :	Blonds

POUVOIRS/ ARMES

- Une peau dure comme le diamant, quasiment indestructible
- Télépathie

INTELLIGENCE

FORCE

RAPIDITÉ

RÉSISTANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE

APTITUDE AU COMBAT

LES INDISPENSABLES

- *100% Marvel Génération X Vol. 1*
- *X-Men 65-66*
- *X-Men Hors Série 10*
- *X-Men L'Integrale Vol. IV*
- *X-Men Revolution 1-14*

Issue d'une riche famille de négociants de Boston, Emma Frost gravit rapidement les échelons de la société grâce à son ingéniosité, sa détermination et son charme, mais aussi un sex-appeal irrésistible et des pouvoirs psioniques inavoués Séductrice au corps d'acier, dotée d'une intelligence rare au service de ses ambitions cachées, Emma devient vite l'actionnaire majoritaire d'un conglomérat multimilliardaire.

Malgré son jeune âge, Emma est nommée présidente directrice générale de Frost International. Elle devient aussi directrice et présidente du Conseil d'administration de l'Académie du Massachusetts. Pour elle, la vie est une bataille. Seuls les plus forts survivent et les faibles sont voués à être des victimes. Inébranlable et intransigeante, elle refuse de faire partie des perdants.

Emma ne tarde pas à attirer l'attention des grands de ce monde et se voit invitée à rejoindre le cercle très fermé des personnes les plus riches et les plus puissantes de la planète, le Club des Damnés. Mais même au sein de cette élite, l'égocentrique Emma se sent supérieure. Avec l'aide du mutant Sebastian Shaw, elle prend le contrôle du Cercle Intérieur dont elle devient la nouvelle Reine Blanche.

Dès lors, Emma multiplie les manœuvres les plus obscures, ce qui l'amène à être souvent confrontée aux X-Men. Pour renforcer le pouvoir central de l'organisation – et conforter en particulier sa position –, elle recrute dans son institut des jeunes gens génétiquement supérieurs et leur apprend à contrôler leurs capacités. Elle n'hésite pas à les impliquer dans son combat et les Hellions, c'est leur surnom, se retrouvent régulièrement face aux X-Men. Ils finiront par se sacrifier pour protéger Emma gravement blessée par le mutant terroriste et voyageur dans le temps Trevor Fitzroy, démontrant ainsi clairement les conséquences catastrophiques des sombres machinations de la Reine Blanche.

Pour le bien des étudiants et pour assurer l'avenir de l'Académie du Massachusetts, Emma accepte de confier les rênes de l'établissement au Professeur X (Professor X). Elle reste très fragilisée suite à l'agression de Fitzroy et son école fusionne bientôt avec l'Institut Xavier (The Xavier Institute). Mais elle sent qu'elle peut réussir là où Xavier a échoué et, une fois remise, elle reprend son poste de directrice de l'Académie du Massachusetts où elle forme une nouvelle génération de jeunes mutants, Génération X.

Après le génocide perpétré à Génosha par Cassandra Nova et les Sentinelles (Sentinels), Emma rejoint finalement les X-Men dont l'équipe représente pour elle la seule alternative crédible dans un monde où les mutants sont parqués, persécutés et exterminés. Suite à une nouvelle mutation, la Reine Blanche acquiert la capacité de rendre sa peau aussi dure que le diamant et donc quasiment indestructible. Sous cette forme, elle est cependant privée de ses pouvoirs télépathiques et n'éprouve aucune sympathie ni compassion pour les autres, son cœur devient de pierre et elle fait preuve d'un sens de l'humour particulièrement cruel.

Dessin : Frank Quitely

Dessin : Leinil Francis Yu

GAMBIT

Nom français :	**GAMBIT**
Véritable nom :	Remy LeBeau
Première apparition :	Uncanny X-Men #266 (1990)
Taille :	1,85 m
Poids :	80 kilos
Yeux :	Rouge feu
Cheveux :	Bruns

LES INDISPENSABLES

- *100% Marvel Gambit Vol. 1*
- *X Treme X Men 8-12*
- *X Men Extra 25-26*
- *Récit Complet Marvel 45*
- *Album Top BD 43*

Dessin : Georges Jeanty

Remy LeBeau a toujours été un paria. Dans sa jeunesse déjà, on le fuit à cause de son étrange regard de feu. Abandonné à la naissance, il passe son enfance dans les rues de la Nouvelle-Orléans. Pour survivre, il devient un voleur émérite et apprend l'art du métier au fil des épreuves et de ses erreurs. Mais la plus dure leçon sera celle de la répression. Un jour, sans le savoir, il fait les poches de Jean-Luc LeBeau, le chef de la légendaire Guilde des Voleurs de la ville.

Jean-Luc prend le jeune garçon sous son aile et l'adopte. Petit à petit, Remy se familiarise avec les méthodes du clan, et celles du groupe rival, la Guilde des Assassins. Pour sceller un pacte de paix entre les deux organisations, Gambit épouse Bella Donna Boudreaux, la petite-fille du doyen du clan ennemi. Mais le frère de Bella n'approuve pas ce mariage arrangé et défie Gambit en duel. Blessant son adversaire mortellement, Remy doit quitter la Nouvelle-Orléans pour éviter que la guerre éclate entre les deux Guildes.

Dessin : Salvador Larroca

Gambit parcourt le monde et exerce partout ses talents de voleur, aidé par son pouvoir de charger des objets inanimés d'énergie biokinésique explosive. Au cours de ses nombreux voyages, il rencontre Tornade (Storm) des X-Men, elle-même devenue pickpocket après avoir été frappée d'amnésie. Ayant recouvré la mémoire, elle appuiera Gambit lorsqu'il désirera entrer dans l'équipe des mutants.

Éternel vagabond, Remy a été rejeté de la seule famille qu'il ait jamais connue. Au sein des X-Men, il se sent enfin chez lui. Ses coéquipiers l'acceptent tel qu'il est et lui pardonnent ses erreurs passées. Le visage doux et charmeur de Gambit cache, en effet, une vie de souffrances. Mais plutôt que de fuir ses démons intérieurs, il a choisi de faire face et de se battre pour l'avenir des mutants. Membre estimé des X-Men, Gambit s'est toujours montré entièrement dévoué à la cause de Xavier.

Remy a trouvé l'amour auprès de sa coéquipière Malicia (Rogue), une exclue elle aussi. Voleur-né, Remy convoite toujours ce qui lui semble le plus inaccessible. Dotée du pouvoir extraordinaire et diabolique à la fois d'absorber les pensées et les dons d'autrui par un simple contact de la peau, Malicia incarne le fruit défendu par excellence, condamnée à ne jamais pouvoir toucher son âme sœur.

POUVOIRS/ ARMES

- Charge des objets inanimés, le plus souvent des cartes à jouer, d'énergie biokinésique explosive
- Maître dans l'art de voler

Après avoir conquis le cœur de Malicia, Gambit lui avoue son terrible secret : il a involontairement contribué à réunir un groupe d'assassins surhumains, sans savoir qu'ils seraient chargés d'exterminer les Morlocks, des mutants rebelles vivant dans les tunnels souterrains de la ville de New York. Ce triste aveu a creusé un fossé entre Malicia et Gambit, mais la force de leur amour les a plusieurs fois rapprochés depuis.

JEAN GREY

Nom français :	**JEAN GREY**
Véritable nom :	Jean Grey-Summers
Première apparition :	*X-Men* #1 (1963)
Taille :	1,70 m
Poids :	52 kilos
Yeux :	Verts
Cheveux :	Roux

LES INDISPENSABLES

- *100% Marvel X-Men Vol. 0*
- *X Men L'Integrale Vol. 1 IV*
- *X Men. 65-66*
- *Marvel Top 1*
- *X Men Extra 23*
- *X-Men Hors Série*

À dix ans, Jean Grey voit sa meilleure amie mourir sous ses yeux, renversée par une voiture. Le choc émotionnel provoque la manifestation de ses pouvoirs télépathiques latents et elle perçoit alors les pensées de la jeune fille agonisante. Bouleversée, Jean découvre par la même occasion qu'elle ne peut contrôler ses extraordinaires capacités mentales. Elle doit s'isoler pour ne pas perdre complètement la raison. Elle qui a toujours été une enfant aux aptitudes plutôt moyennes, la voilà tout à coup capable d'entendre les pensées des autres comme si on lui parlait à voix haute.

Uncanny X-Men #137, septembre 1980

Peu après, les parents de Jean apprennent l'existence du Professeur X (Professor X) qui traitera la jeune mutante pendant plusieurs années. Xavier érige des boucliers psi dans l'esprit de Jean pour l'empêcher d'utiliser ses pouvoirs avant qu'elle soit assez mûre pour les maîtriser. Une fois qu'elle a acquis une certaine expérience, Xavier invite les parents de l'adolescente à l'inscrire à l'École pour Jeunes Surdoués qu'il vient de créer. Jean devient le cinquième membre de l'équipe des X-Men sous le nom de Marvel Girl. Xavier supprime bientôt les boucliers psi de son esprit et elle se révèle alors une télépathe particulièrement douée. Au cours de son apprentissage, elle tombe amoureuse d'un autre étudiant, Cyclope (Cyclops). Mais les deux jeunes gens sont bien trop timides pour s'avouer leurs sentiments. Après des années de silence, ils se déclarent enfin et entament une relation qui dure encore aujourd'hui.

Un jour, un scientifique peu scrupuleux lance une nouvelle génération de Sentinelles (Sentinels) à la poursuite des mutants. Les androïdes enlèvent Jean et les X-Men et les retiennent prisonniers sur une station spatiale en orbite. L'équipe parvient à s'échapper à bord d'un vaisseau mais se retrouve exposée à des rayons solaires mortels. Persuadée que ses pouvoirs la protégeront, Jean remplace le pilote aux commandes de l'appareil. Mais l'intensité des rayons est trop forte, même pour elle. Gravement touchée et à l'agonie, elle tombe alors sous l'emprise d'une puissante entité cosmique, le Phénix, qui épouse sa forme et sa conscience. La créature ramène tout le monde sur Terre sain et sauf en faisant plonger la navette dans Jamaica Bay au large de New York. Le Phénix place alors Jean en animation suspendue dans une capsule qu'il dissimule au fond de l'eau.

Corrompu par un pouvoir sans limites, le Phénix devient rapidement une menace pour l'univers tout entier. La personnalité de Jean finit par reprendre le dessus et son esprit oblige l'être qui a pris possession d'elle à se sacrifier en se suicidant sous le regard horrifié de Cyclope. Des mois plus tard, les Vengeurs (Avengers) retrouvent la capsule au fond de Jamaica Bay et la confient aux Quatre Fantastiques (Fantastic Four). Jean sort enfin de sa prison. Totalement remise, elle rejoint bientôt ses camarades X-Men, dont Scott qu'elle épousera peu après.

Dessin : Frank Quitely

JEAN GREY

Tout au long de son adolescence, Jean a caché son amour pour Scott et aujourd'hui, elle doit dissimuler ses sentiments pour un autre X-Man, Wolverine. Maître en télépathie et télékinésie, elle n'en reste pas moins une femme chaleureuse et sensible qui brûle en secret pour l'un de ses coéquipiers tout aussi passionné. Elle a toujours été fidèle à son époux, même si une part d'elle aspire à plus qu'une simple dévotion détachée de Scott. Wolverine est, en de nombreux points, le contraire de Cyclope. Au stoïcisme et à l'ardeur contenue de l'un s'opposent la fureur bestiale et l'instinct de tueur au cœur de poète de l'autre. Quand Cyclope est ailleurs, submergé par ses responsabilités, Wolverine est là pour Jean quand elle en a besoin. Logan éprouve aussi des sentiments pour elle, mais il sait que Scott est l'homme de sa vie. Pour les autres membres de l'équipe, seule une amitié sincère et profonde unit Jean et Logan.

Plus qu'une aventurière en costume, Jean est un modèle pour une nouvelle génération de mutants. En tant que directrice de l'Institut Xavier (The Xavier Institute), elle apprend à des adolescents perturbés et indociles à survivre dans un monde qui les hait et les craint, et à contrôler leurs étranges pouvoirs pour le jour où les mutants deviendront l'espèce dominante sur Terre.

POUVOIRS/ ARMES

- Télépathie
- Télékinésie

Dessin : John Paul Leon

Dessin : Adam Hughes

ICEMAN

Nom français :	**ICEBERG**
Véritable nom :	Robert Drake
Première apparition :	*X-Men* #1 (1963)
Taille :	1,78 m
Poids :	65 kilos
Yeux :	Marron
Cheveux :	Bruns

POUVOIRS/ ARMES

- Contrôle la glace organique

Dessin : Steve Uy

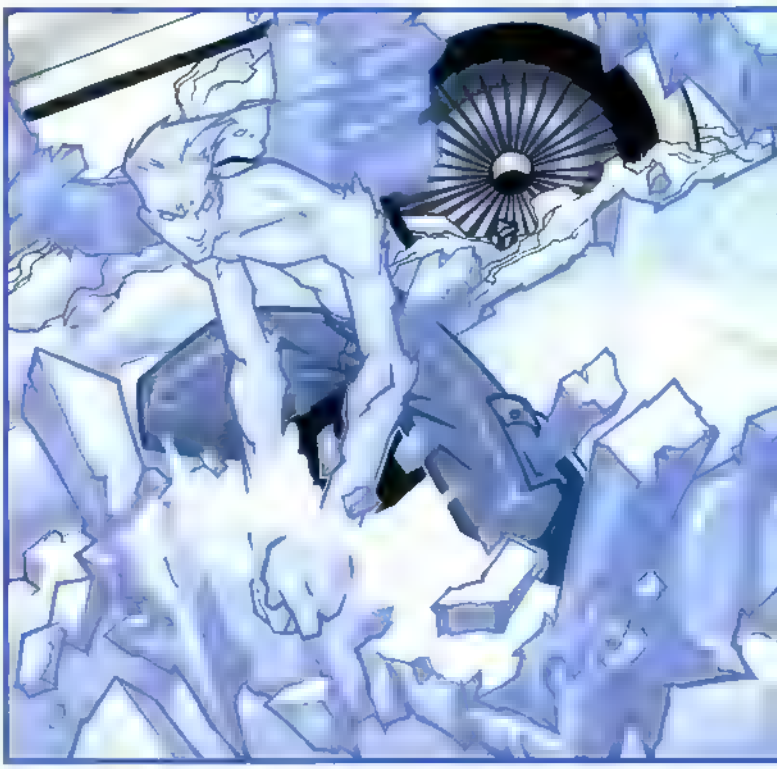
LES INDISPENSABLES

- *100% Marvel X-Men vol. 0-III*
- *X-Men 78-81*
- *X-Men Extra 19*
- *X-Men Extra 35*
- *Récit Complet Marvel 13*

Bobby Drake n'a qu'une dizaine d'années lorsqu'il découvre qu'il a le don de manipuler la glace. Ses parents le persuadent de ne rien dire, de peur que les autres le rejettent. Mais un jour, Bobby se fait bousculer et il panique. Il révèle ses pouvoirs en emprisonnant temporairement dans la glace le chef de ses agresseurs.

La nouvelle fait vite le tour de Long Island. Convaincue que Bobby représente une menace, une foule en colère fait irruption au domicile des Drake. Usant de ses extraordinaires capacités, Bobby tente de les repousser, mais ses opposants sont trop nombreux. Le shérif local décide d'arrêter le jeune homme pour sa propre sécurité.

Apprenant la situation de Bobby, le Professeur X (Professor X) charge Cyclope (Cyclops) de le sortir de ce mauvais pas. Comme convenu, l'X-Man s'introduit subrepticement dans la cellule de l'adolescent, mais ce dernier refuse de le suivre. Acculés par les habitants de la ville, les deux jeunes gens sont sur le point d'être pendus quand le Professeur X intervient et, grâce à ses pouvoirs psi, oblige leurs détracteurs à cesser leurs poursuites et à oublier toute l'histoire. Reconnaissant, Bobby accepte l'invitation de Xavier à rejoindre les apprentis X-Men.



Dessin : Karl Kerschl

Bobby est le plus jeune membre de l'équipe, et au début, il manque cruellement d'assurance et hésite à user de ses pouvoirs. L'entraînement et l'expérience aidant, il devient avec le temps un des pivots du groupe. À première vue, Iceberg le nonchalant apparaît comme quelqu'un d'irresponsable et d'indiscipliné, lançant souvent des boutades en plein cœur de la bataille. Mais ses bravades cachent un profond sentiment d'insécurité né de la souffrance, des préjugés et de la discrimination qu'il a endurés.

Bobby a essayé de mener une existence normale. Il a même un temps quitté les X Men pour faire des études et travailler ensuite comme comptable. Mais il se sent responsable des gens qui le rejettent et estime avoir le devoir de les protéger malgré eux. Luttant pour que le rêve de paix entre humains et mutants devienne enfin réalité, Bobby a appris à aimer sa vie d'aventurier.

Longtemps considéré comme un dilettante, Iceberg a cherché à améliorer ses performances. Il a ainsi augmenté sa masse et peut désormais s'élever dans les airs sans l'aide de pistes de glace. Et si jadis il se fabriquait une carapace givrée, il peut aujourd'hui transformer en glace son corps tout entier. Désormais, Bobby n'a plus peur de voir évoluer ses pouvoirs ni d'assumer la lourde charge de ses responsabilités et il vit à fond sa condition de mutant.

JUBILEE

Nom français :	**JUBILÉ**
Véritable nom :	Jubilation Lee
Première apparition :	*Uncanny X-Men* #244 (1988)
Taille :	1,65 m
Poids :	48 kilos
Yeux :	Bleus
Cheveux :	Noirs

Dessin : Art Adams

LES INDISPENSABLES

- *100% Marvel Generation X Vol. 1*
- *X-Men Revolution T. 14*
- *X Men Saga 3*

Fille de riches immigrants chinois, Jubilation Lee naît et grandit à Beverly Hills en Californie. Elle fréquente un lycée huppé et devient une gymnaste émérite. Mais son existence dorée et sans souci s'écroule soudain quand ses parents meurent assassinés.

Orpheline et pauvre, et désormais pupille de la nation, Jubilé apprend à se débrouiller seule. Elle en vient aussi à refuser et défier l'autorité. Elle fuit les institutions et trouve refuge dans un centre commercial où elle survit en commettant des larcins. Elle finit par se faire arrêter par le service de sécurité. Le choc est tel que ses pouvoirs mutants se manifestent soudain dans une explosion d'énergie qui paralyse les agents et lui permet de s'échapper.

The origin of Generation X TPB

Jubilé commence alors une vie solitaire. Son comportement hostile reflète, en fait, une profonde angoisse et une méfiance générale envers autrui. Elle continue de jouer au chat et à la souris avec la sécurité du centre commercial jusqu'au jour où les X-Men la soustraient à un gang de jeunes chasseurs de mutants.

Au départ, Jubilé se tient sur ses gardes et elle suit en cachette les héros parias. Plus tard, elle devient une coéquipière de choix, aussi bien au sein des X-Men, qui lui apprennent à mieux maîtriser ses pouvoirs, que de Génération X, un groupe de mutants de son âge. Pendant un temps, elle accompagne Wolverine à travers le monde. Bourru au grand cœur, Logan incarne pour elle un second père qui aide l'impétueuse jeune fille à calmer ses ardeurs et sa soif de danger. Bien qu'ils aient des personnalités totalement opposées, Wolverine et Jubilé forment un duo de choc. Elle prend soin de lui, l'empêche de faire des choses qu'il pourrait regretter plus tard. Et lui la protège contre le monde entier et tâche de sauvegarder le peu d'innocence qui lui reste.

Malgré ses remarques pleines de sarcasme, Jubilé adore ses coéquipiers, qu'elle considère comme sa famille. Elle leur fait aujourd'hui entièrement confiance. Dotée d'un tempérament aussi explosif que ses pouvoirs, elle n'a pas l'habitude de mâcher ses mots et se montre d'une redoutable efficacité sur le terrain. Côtoyer les êtres les plus puissants de la planète a donné un sens à sa vie et l'a aidée à trouver sa voie dans un monde en perpétuelle évolution.

POUVOIRS/ ARMES

- Génère des globules d'énergie plasmoïde d'intensité et de puissance variables

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

NIGHTCRAWLER

Nom français : **DIABLO**
Véritable nom : Kurt Wagner
Première apparition : *Giant-Size X-Men* #1 (1975)
Taille : 1,70 m
Poids : 65 kilos
Yeux : Jaunes
Cheveux : Noirs

LES INDISPENSABLES

- *X-Men L'Intégrale Vol. I-IV*
- *X-Men 78-84*
- *X-Men Extra 36*
- *Graphic Novel X-Men : Dieu Crée L'Homme Détruit*
- *Récit Complet Marvel 10*
- *Récit Complet Marvel 17*

Kurt Wagner ressemble à un démon depuis sa naissance. Son physique pour le moins inhabituel, fourrure bleue, queue préhensile, oreilles pointues, canines protubérantes, mains à trois doigts et pieds à deux, lui vaut d'être abandonné par sa mère Mystique. Pourchassée par des villageois terrorisés, elle jette Kurt du haut d'une cascade pour sauver sa vie.

Dessin : Matt Smith

Kurt est recueilli par une reine gitane et grandit dans un cirque ambulant. Ces forains hétéroclites, qui n'ont rien contre ceux qu'on appelle des monstres, arrivent à le convaincre que ses pouvoirs mutants et son apparence singulière sont, en fait, une bénédiction. Bien avant que sa capacité à se téléporter ne se manifeste, Kurt démontre une agilité naturelle hors du commun. Dès l'adolescence, il devient l'acrobate et le voltigeur vedette de la troupe. Le public le prend pour un être humain normal déguisé en démon et apprécie sa virtuosité dans les airs.

Kurt connaît enfin le bonheur et la paix. Mais un jour, un millionnaire texan qui veut exhiber le jeune mutant dans sa foire aux monstres achète le cirque bavarois. Kurt est obligé de s'enfuir. Il se rend à Windeldorf en Allemagne, où les habitants l'accusent bientôt d'une série de meurtres perpétrés dans la région. Ils s'apprêtent à le mettre à mort quand le Professeur X (Professor X), venu proposer à Kurt de rejoindre les X-Men, neutralise les villageois télépathiquement.

Haï et redouté de tous à cause de ses étranges pouvoirs et de son apparence encore plus effrayante que celle de la plupart de ses semblables, l'elfe à la peau bleue est l'ange gardien des mutants et l'ennemi farouche du fanatisme et du terrorisme génétique. Si la plupart de ses camarades peuvent passer pour des humains en public, lui est à jamais marqué du sceau des X-Men.

POUVOIRS/ ARMES

- Téléportation
- Acrobate hors pair
- Queue préhensile
- Invisibilité partielle

Entouré de nombreux amis et doté de fabuleux pouvoirs, Diablo est un idéaliste convaincu. Il a appris il y a longtemps à ne pas s'arrêter aux apparences et s'efforce de voir des qualités humaines chez ceux qui refusent de lui en reconnaître. Homme de foi, il s'accroche à un rêve peut-être voué à l'échec, la tolérance pour tous et l'harmonie entre les hommes et les mutants, mais auquel il croit de tout son être. De par sa douloureuse expérience, Kurt sait combien le monde peut être cruel, mais il ne renoncera jamais à essayer de le rendre meilleur.

Dessin : Max Frezzato

PROFESSOR X

Nom français :	**PROFESSEUR X**		
Véritable nom :	Charles Xavier	**Poids :**	86 kilos
Première apparition :	*X-Men* #1 (1963)	**Yeux :**	Bleus
Taille :	1,83 m	**Cheveux :**	Sans

X-Men #1, septembre 1963

Charles Xavier est le plus puissant télépathe du monde. Son corps infirme lui rappelle sans cesse son passé tourmenté, marqué par la souffrance, la perte d'êtres chers et le poids de l'oppression. Fils du physicien nucléaire Brian Xavier et de sa femme Sharon, Charles découvre très tôt ses pouvoirs de télépathe. Après la mort de son père dans un accident, sa mère épouse un collègue de son défunt mari, Kurt Marko. Cain, le fils de ce dernier, ne tarde pas à venir les rejoindre dans la demeure familiale des Xavier à Westchester. C'est un garçon agressif et odieux qui se défoule littéralement sur son nouveau demi-frère. Pour punir Cain, son père le bat et Charles – encore incapable de maîtriser ses capacités ou de suspendre son contact télépathique avec son frère – ressent sa souffrance comme s'il recevait lui-même les coups. En grandissant, Charles apprendra à contrôler ses pouvoirs naissants.

Étudiant brillant, Charles s'inscrit à l'université d'Oxford où il rencontre et s'éprend d'une camarade, Moira Kinross. Leurs discussions passionnées sur les mutations génétiques se transforment vite en une relation amoureuse intense, et ils décident de se marier. Mais c'est sans compter Joe MacTaggert, l'ancien petit ami de Moira, caporal dans les Marines et une brute comme Cain. À ses yeux, Charles n'est qu'un bon à rien, un intello inutile. Pour lui prouver que c'est un rival digne de ce nom, Charles s'engage dans l'armée à la fin de ses études.

Un jour, Moira rompt leurs fiançailles sans explication. Charles quitte alors l'armée et décide de parcourir le monde. Au Caire, en Égypte, il se trouve confronté à un autre puissant télépathe mutant, Amahl Farouk. Une expérience qui l'amènera à consacrer sa vie à protéger l'humanité contre les êtres génétiquement supérieurs avides de pouvoir et à défendre les mutants honnêtes contre l'oppression des hommes. Charles se rend ensuite en Israël où il se lie d'amitié avec un autre aventurier, Magnus, qui deviendra plus tard le fameux Magnéto (**Magneto**). Ils découvrent leurs dons respectifs en combattant des terroristes. Charles réaffirme sa croyance en un monde meilleur où Homo sapiens et Homo superior vivront en harmonie, tandis que Magnus prédit un avenir sombre où les mutants constitueront une nouvelle minorité persécutée pour ses différences. De retour à Londres, Charles renoue des liens avec Moira qui, depuis, a épousé Joe et est devenue une généticienne renommée. Ils envisagent de fonder ensemble une école pour jeunes mutants. C'est alors que Charles, en route pour les États-Unis, est victime d'un accident qui le cloue pour toujours dans une chaise roulante.

Malgré ce coup dur, Charles continue de travailler à son projet et finit par ouvrir l'école. La première élève du Professeur X est une fillette de onze ans, **Jean Grey**, traumatisée par la mort de sa meilleure amie dont elle a partagé les pensées et les émotions télépathiquement dans ses derniers instants. Charles aide Jean à se remettre et lui apprend à utiliser ses pouvoirs télékinésiques. Encouragé par les progrès de l'adolescente, il se lance à corps perdu dans le développement de son École pour Jeunes Surdoués. Il transforme même sa maison en une base d'entraînement et d'apprentissage pour les mutants destinés à servir les intérêts de l'humanité.

Dessin : Adam Kubert et Richard Isanove

PROFESSOR X

Les mois suivants, il rassemble un groupe de cinq étudiants qu'il baptise les X-Men, chacun possédant une aptitude spéciale, "extraordinaire", dont les hommes normaux sont dépourvus.

Même si, depuis des années, Charles Xavier est connu pour être un éminent spécialiste des mutations génétiques et un fervent défenseur de la paix entre humains et mutants, le grand public a longtemps ignoré qu'il possédait des pouvoirs exceptionnels. C'est Cassandra Nova, qui avait alors son frère sous son emprise, qui a révélé la vérité à la télévision et mis un terme à des décennies de silence. Après coup, Charles s'est dit qu'elle avait eu raison de tout dévoiler. Elle a franchi le pas que, de toute façon, il aurait dû franchir un jour. Jusque-là, Charles avait préféré ne pas s'exposer. Mais en voulant lui faire du mal et le jeter en proie à ses ennemis, Cassandra l'a délivré du secret qu'il s'était imposé. Et grâce à elle, tous les X-Men sont ensuite sortis de l'ombre et ont fait tomber le masque.

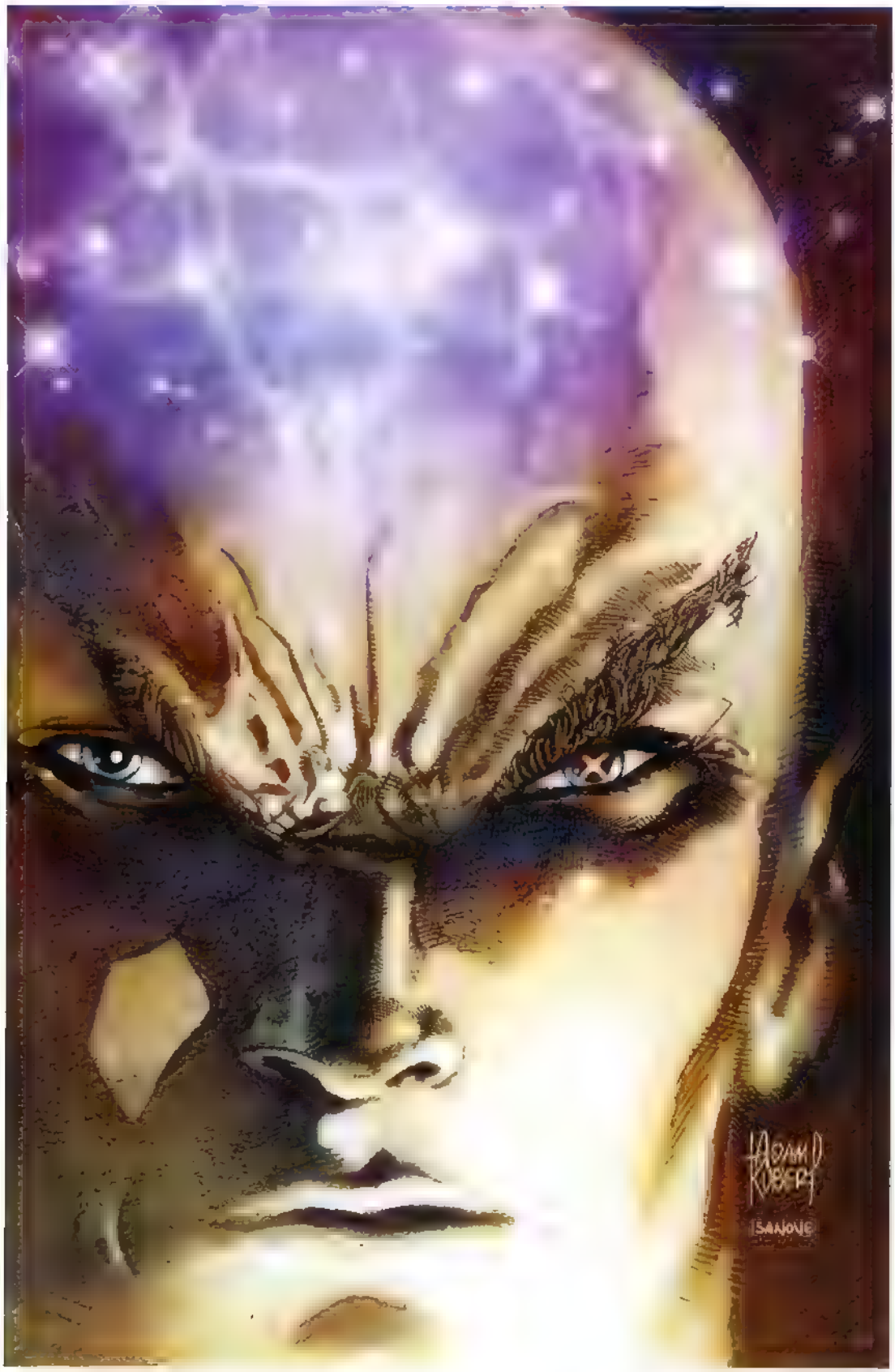
POUVOIRS/ ARMES

- Télépathie
- Projection astrale

LES INDISPENSABLES

- *100% Marvel X-Men Vol. 0*
- *X-Men L'Intégrale Vol. I-IV*
- *X-Men 65 66*
- *Graphic Novel X-Men – Dieu Crée L'Homme Détruit*
- *X-Men Saga 10*

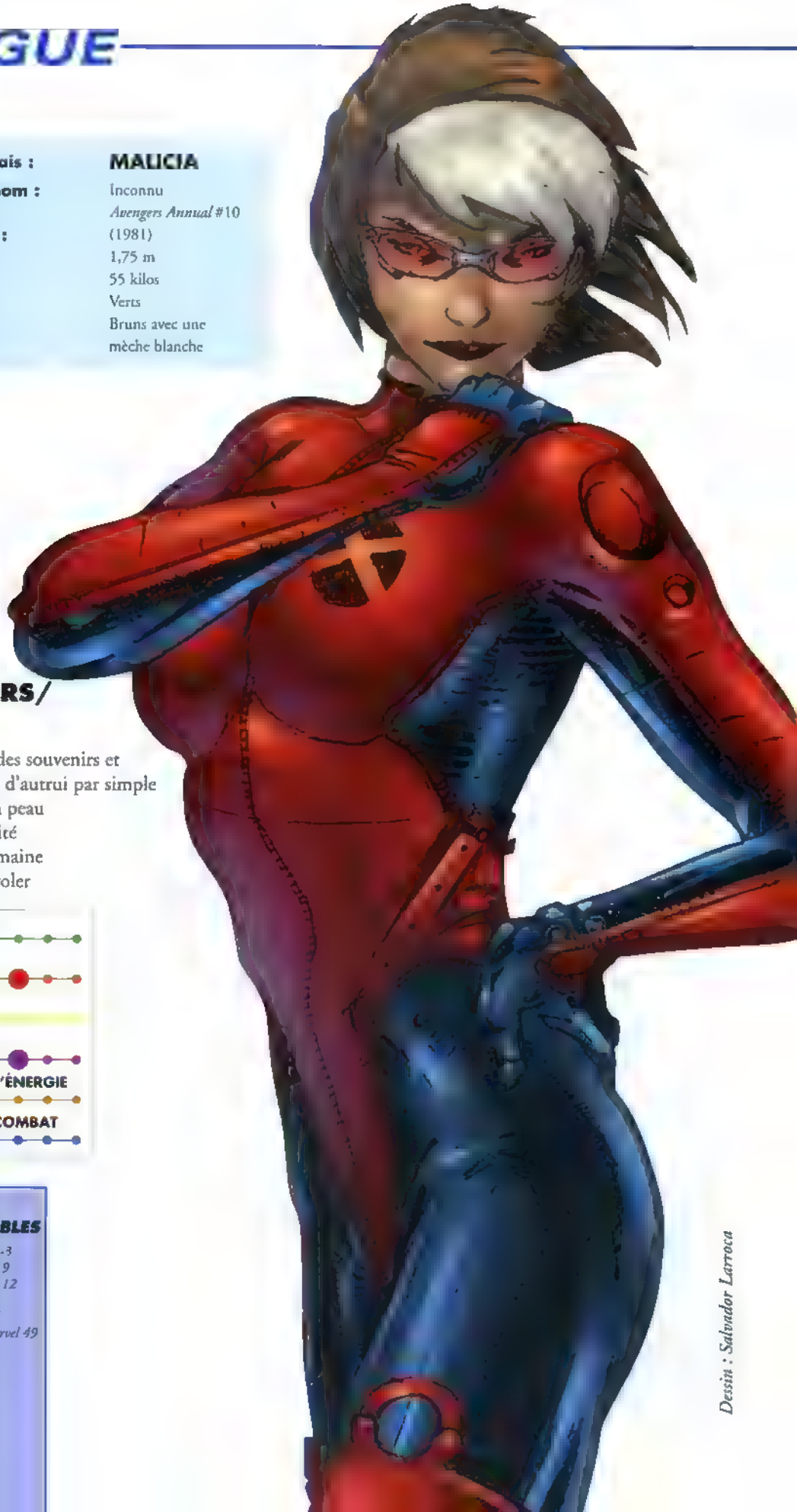
Dessin : Frank Quitely



Dessin : Adam Kubert et Richard Isanove

ROGUE

Nom français :	**MALICIA**
Véritable nom :	Inconnu
Première apparition :	*Avengers Annual* #10 (1981)
Taille :	1,75 m
Poids :	55 kilos
Yeux :	Verts
Cheveux :	Bruns avec une mèche blanche



POUVOIRS/ ARMES

- Absorption des souvenirs et des pouvoirs d'autrui par simple contact de la peau
- Invulnérabilité
- Force surhumaine
- Pouvoir de voler

LES INDISPENSABLES

- *X Treme X-Men 1-3*
- *X Men Hors Série 9*
- *X-Men Hors Série 12*
- *X-Men Extra 34*
- *Spécial Strange 44*
- *Récit Complet Marvel 49*

Dessin : Salvador Larroca

On sait peu de choses de Malicia avant qu'elle ne manifeste ses pouvoirs mutants, pas même son véritable nom. Élevée à la campagne, dans le Mississipi, elle découvre ses talents cachés – la capacité d'absorber la mémoire et les dons d'autrui par simple contact de la peau - en embrassant son petit ami Cody Robbins. Lorsque leurs lèvres se touchent, Malicia assimile momentanément l'identité du jeune homme qui perd conscience. À cet instant précis, elle devient Cody ; ses pensées, ses émotions envahissent son esprit et menacent d'étouffer sa propre personnalité

Terrifiée par cette révélation, Malicia s'enfuit, comme elle le fera souvent par la suite, cherchant refuge dans la solitude. Le moindre contact physique déclenche le transfert et elle doit constamment se tenir sur ses gardes sous peine de se blesser elle-même ou ceux qui l'entourent. C'est Mystique qui perçoit la première le formidable potentiel de la jeune fille et elle décide de l'adopter. Sous l'influence de sa belle-mère, Malicia devient membre de la Confrérie des Mauvais Mutants et prend part à des actions terroristes, ce qui l'amène à affronter souvent les X-Men.
À contrecœur, elle participe à des évasions, des tentatives d'assassinats et des échauffourées entre surhumains, craignant à tout moment de provoquer de graves incidents.

X-Treme X-Men Vol. I TPB

Les pouvoirs de Malicia deviennent de plus en plus incontrôlables. Désespérée et au bord de la folie, elle se tourne vers le Professeur X (Professor X). Elle trahit alors sa mère adoptive en se réfugiant auprès de son pire ennemi. Instructeur et mentor de nombreux mutants, Xavier en vient à la conclusion que le meilleur moyen de sortir l'adolescente de l'impasse est de l'intégrer au groupe des X-Men. L'équipe s'y oppose, mais le Professeur X leur rappelle que ce sont les seuls capables de l'aider à maîtriser ses pouvoirs et à les utiliser à bon escient. Au sein des X-Men, Malicia commence une nouvelle vie et trouve un but honorable à son existence. Elle s'avère rapidement être une coéquipière loyale, courageuse et indispensable à l'équilibre du groupe.

Au fil des années, Malicia prend de plus en plus de plaisir à voler, elle s'affirme face aux plus redoutables mutants de la planète et dirige les plus grands.

ROGUE

Télépathe par intermittence, elle peut lire les pensées, pratiquer des soins d'urgence après avoir assimilé les talents d un médecin et survivre sans problème dans le vide intersidéral. Mais chaque fois qu'elle a recours à ses pouvoirs pour absorber les capacités et la mémoire d'autrui, l'afflux de souvenirs supplémentaires et de pensées incontrôlées risquent de lui faire perdre un peu de son âme.

Parfois, les pouvoirs de Malicia la submergent et son esprit devient alors un véritable champ de bataille où s'entrechoquent des restes de psychés et d étranges souvenirs. Chaque jour, chaque heure, chaque minute de son existence, la même pensée revient la hanter inlassablement : si elle se laisse sombrer dans cette cacophonie de voix, elle se perdra à jamais et ne sera plus qu'un fantôme dans son propre corps.

L'esprit de Malicia a souffert, mais elle est plus forte qu'elle ne croit. Grâce à l'inébranlable soutien de Xavier et des X-Men, elle reste sensible à la condition de ses semblables et continue de défendre les droits des mutants, malgré le danger que peut représenter l'utilisation de ses pouvoirs.

Au sein des X-Men, Malicia a aussi découvert la véritable amitié et l'amour inconditionnel. Gambit a su la séduire et leur relation perdure malgré des hauts et des bas. Malheureusement, Malicia ne peut se livrer corps et âme à son compagnon. Incapable de maîtriser ses pouvoirs, elle ne peut avoir de contacts physiques et est obligée de tenir Gambit à distance.

Dessin : Salvador Larroca

Dessin : Kevin Sharpe

SHADOWCAT

Nom français : SHADOWCAT

Véritable nom : Katherine Pryde
Première apparition : *X-Men* #129 (1980)
Taille : 1,70 m
Poids : 50 kilos
Yeux : Noisette
Cheveux : Bruns

POUVOIRS/ARMES

- Traverse des objets solides en manipulant l'espace entre les atomes, se déplace dans les airs et brouille les circuits internes de systèmes électriques

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

LES INDISPENSABLES

- *X-Men* 34
- *Graphic Novel X-Men : Dieu Crée l'Homme Détruit*
- *X-Men Extra* 39-40
- *Spécial Strange* 45

Dessin : Salvador Larroca

Belle à en damner plus d'un, mais apparemment normale, la jeune Kitty Pryde grandit dans la banlieue de Deerfield, dans l'Illinois. Elle commence à souffrir de maux de tête de plus en plus fréquents, longs et intenses lorsque ses pouvoirs se manifestent. Une après-midi, alors qu'elle est dans sa chambre, couchée sur son lit, elle ferme les yeux un bref instant et se retrouve quelques secondes plus tard dans le salon à l'étage inférieur. Sans le savoir, elle a utilisé pour la première fois son pouvoir de traverser les objets solides.

Uncanny X-Men #141, janvier 1981

L'aventure de Kitty suscite bientôt l'intérêt de deux directeurs d'établissements rivaux, le Professeur X (Professor X) et Emma Frost, tous deux éminents télépathes mutants. Les parents de Kitty choisissent de l'inscrire à l'Institut Xavier (The Xavier Institute), où vivent les X-Men, plutôt qu'à la douteuse Académie du Massachusetts qui n'est qu'une couverture pour le criminel Cercle intérieur du Club des Damnés. Très vite, Kitty se distingue en sauvant trois X-Men enlevés par les hommes de Frost. Peu après, elle devient un membre officiel de l'équipe, tout acquis à la cause de Xavier.

Loin de sa petite vie ordinaire, l'innocente et optimiste Kitty se retrouve entourée de démons bleus, de déesses et de télépathes capables de lire les pensées et de déplacer des objets rien que par la force de leur esprit. Elle aurait de quoi prendre peur, mais elle ne se pose pas de question. Face à un avenir incertain, bien que prometteur, elle s'accepte telle qu'elle est et emboîte le pas aux héros dont le monde est désormais aussi le sien. Et lorsque les parents de Kitty divorcent, les X-Men deviennent alors pour elle une famille de substitution.

Les X-Men sont les êtres les plus courageux que Kitty ait jamais connus et elle est fière d'en faire partie. Elle vit une aventure fantastique, sauve le monde et l'univers, et tombe amoureuse de l'impressionnant Colossus, son chevalier en armure. Leur relation ne dure pas mais ils restent bons amis.

Travailleuse et passionnée, au fil des années, Kitty apprend à ne pas compter seulement sur ses pouvoirs de "passe muraille". Elle enrichit ses connaissances en informatique et en expertise technique et affûte ses tactiques de combat dans la Salle des Dangers. Elle se rapproche, en outre, de Wolverine qui devient son mentor et l'initie aux arts martiaux.

Bouleversée par la mort tragique de Colossus, et de bien d'autres êtres chers avant lui, Kitty quitte les X-Men et cherche un nouveau moyen de donner vie au rêve de Xavier. Malheureusement, elle réalise vite que, même à l'université de Chicago, pourtant loin des champs de bataille, le racisme anti-mutants va bon train. Mais combattante dans l'âme, elle lutte pour s'y faire une place et continue de défendre à sa façon la cause de Xavier.

SOLDIER X

Nom français : **SOLDIER X**
Véritable nom : Nathan Christopher Charles Summers
Première apparition : *New Mutants* #87 (1990)
Taille : 2 m
Poids : 160 kilos
Yeux : Bleus
Cheveux : Blancs

Dessin : Igor Kordey

LES INDISPENSABLES

- *Marvel Top 1*
- *Marvel Top 3*
- *Marvel Mega 9*
- *Récit Complet Marvel 41*

L'homme a toujours eu peur de ce qui était différent. Dans le futur, ces craintes se matérialisent dans une guerre génétique sanguinaire. Des frères s'entretuent, le monde se déchire et la race humaine se raie elle-même de la surface de la Terre. Né dans le temps présent mais envoyé 2000 ans dans le futur pour échapper à la mort et au virus techno-organique qui l'a infecté, Nathan Summers grandit parmi les Askanis, adeptes de croyances pragmatiques et d'un art de vivre qui met l'accent sur l'esprit et la paix intérieure. Le clan des Askanis lui apprend à utiliser ses pouvoirs télékinésiques et à ralentir les ravages du virus dans son organisme. Il lui enseigne parallèlement des disciplines spirituelles et les arts martiaux. Bien que Nathan contrôle le virus, dès son adolescence, la moitié de son corps devient métallique et lui donne l'apparence d'un robot.

Dessin : Igor Kordey

Les Askanis apprennent aussi à Nathan que son destin est de sauver la Terre en empêchant l'avènement du sombre futur dans lequel il vit. À l'âge adulte, il est donc renvoyé au XX[e] siècle pour accomplir sa mission. Sous le nom de Cable, il se taille une place de choix dans le monde des mercenaires et de l'espionnage avant de rejoindre le Professeur X (Professor X) et ses X-Men.

POUVOIRS/ ARMES

- Télépathie
- Télékinésie
- Manie parfaitement toutes les armes conventionnelles

Nathan prend alors en charge un petit groupe d'élèves de l'École de Xavier. Il fait d'eux des soldats sans peur mais pas sans reproche, prêts à frapper tous ceux qui persécutent les mutants, plutôt que de se contenter de répondre aux attaques comme le font les X-Men. Une vision des choses qui finira par l'éloigner des X-Men et de Xavier. Depuis, il cherche sa voie.

Selon Nathan, le rêve de Xavier de voir un jour hommes et mutants vivrent en paix et en harmonie est voué à l'échec. Pour lui, la guerre entre Homo sapiens et Homo superior a déjà commencé et il est le seul à pouvoir y mettre fin. Soldat du présent qui se bat pour un avenir meilleur, il parcourt la planète et intervient avec vigueur dans les conflits mondiaux contre toute forme de terrorisme, d'extermination raciale et d'oppression de minorités par une majorité tyrannique.

Aujourd'hui, Nathan s'est complètement débarrassé du virus qui le rongeait. Ses dons télépathiques et télékinésiques n'ont jamais été aussi efficaces, et il s'appuie à la fois sur ses pouvoirs mutants et ses qualités de soldat pour tenter de changer le monde. Non content d'imposer sa volonté, il sème également derrière lui les graines de la paix et espère que la philosophie des Askanis aidera à sauver les hommes.

S'il lutte pour la paix, Nathan n'en reste pas moins un soldat et il est prêt à se battre pour ce en quoi il croit. Le monde est un gigantesque champ de bataille et il va partout où on a besoin de lui. Et s'il ne réussit pas à changer les choses, il aura au moins essayé.

STORM

Nom français :	**TORNADE**
Véritable nom :	Ororo Munroe
Première apparition :	*Giant-Size X-Men* #1 (1975)
Taille :	1,55 m
Poids :	57 kilos
Yeux :	Bleus
Cheveux :	Blancs

INTELLIGENCE

FORCE

RAPIDITÉ

RÉSISTANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE

APTITUDE AU COMBAT

POUVOIRS/ ARMES

- Contrôle les éléments
- Pouvoir de voler

LES INDISPENSABLES

- *X-Men : L'Intégrale Vol. 1-IV*
- *X-Treme X-Men 1-3*
- *X-Men Hors Série 9*
- *X-Men Hors Série 12*

Ororo Munroe descend d'une longue lignée de prêtresses africaines, toutes maîtresses dans l'art de la sorcellerie. Sa mère, princesse d'une tribu du Kenya, épouse un reporter photographe américain et s'installe avec lui à Manhattan. Quand Ororo a six mois, ses parents et elle partent pour le Caire, en Égypte. Cinq ans plus tard, une bombe détruit leur maison lors d'un conflit au Moyen-Orient. Sa mère et son père meurent sur le coup, mais elle, ensevelie sous les décombres, réussit à en réchapper. Un drame qui lui laissera de profondes séquelles. Depuis, en effet, Ororo souffre de claustrophobie. Orpheline et sans toit, elle est bientôt recueillie par Achmed el-Gibar, un maître voleur, qui la prend sous son aile. En un an, elle devient la pickpocket la plus redoutable de tout le Caire.

Dessin : Salvador Larroca

À douze ans, Ororo éprouve le besoin de partir vers le sud pour retrouver ses racines. Elle traverse seule le désert du Sahara et rejoint la terre de ses ancêtres, la plaine du Serengeti, à cheval sur le Kenya et la Tanzanie. À l'adolescence, ses pouvoirs sur les éléments se manifestent et elle les utilise pour aider les tribus locales qui lui vouent une adoration sans borne. Le Professeur X (Professor X) la persuade de quitter le monde protégé où elle s'est réfugiée et de mettre ses fabuleuses capacités au service de la Terre entière.

Désormais rejetée et crainte pour ses étranges pouvoirs, Ororo se lance corps et âme dans le combat des X-Men pour instaurer la paix entre humains et mutants. Mises à part quelques brèves périodes d'absence, elle a toujours fait partie de l'équipe, même lorsqu'elle a momentanément perdu ses dons.

Même si elle a depuis longtemps quitté l'Afrique, Tornade garde la noblesse et la grandeur d'âme d'une jeune femme issue d'une famille royale. Elle est sûre d'elle et autoritaire, mais aussi calme, douce et compréhensive. C'est un élément fort des X-Men, dont la beauté n'a d'égale que le courage. Elle se sent responsable de ceux qu'elle dirige et est d'une loyauté sans faille envers ses amis et ses coéquipiers.

Lorsqu'elle fait usage des talents dont mère nature l'a généreusement dotée, Ororo est capable de déchaîner les éléments. Ne faisant qu'une avec la Terre, elle est particulièrement consciente de la valeur de la vie et se sent le devoir de la préserver, sous toutes les formes que ce soit, humaine ou mutante, végétale ou animale, bonne ou mauvaise.

Dessin : Chris Bachalo

WEAPON X

Nom français : **ARME X**

Première apparition : *Incredible Hulk* #180 (1974)

LES INDISPENSABLES

- *X-Men Hors-Série* #3
- *Wolverine* #15, #18

Le premier programme de l Arme X, un organisme clandestin de recherches sur la génétique, soutenu par le gouvernement canadien, est censé transformer des mutants, avec ou sans leur consentement, en des super-soldats redoutables et totalement soumis. La section expérimentale de l'Arme X connaît un sérieux revers lorsqu'un de ses cobayes, nom de code Wolverine, s'échappe en tuant et blessant gravement de nombreux gardes et scientifiques.

La suppression des subventions et l'action de certains groupes politiques pour que le projet soit purement et simplement abandonné font longtemps stagner les opérations. Mais finalement, le responsable connu uniquement sous le nom de Directeur, un ancien soldat blessé par Wolverine lors de son évasion, fait pression pour que le programme soit relancé sous son autorité

Le Directeur garde de cette sombre nuit de carnage une haine féroce pour les mutants. Il se sert de surhumains désespérés et qui n'ont plus rien à perdre pour assujettir et exterminer leurs semblables, et mène une guerre personnelle contre tous les êtres supérieurs.

Aujourd'hui, l'Arme X recrute des mutants criminels ou peu recommandables et leur promet une récompense, que ce soit de l'argent, une meilleure maîtrise de leurs pouvoirs ou l'immunité totale face à la loi, en échange d'un certain temps de service. Le programme offre un abri plus ou moins sûr aux mutants recherchés par les autorités, comme Sauron, Mesméro et Dents de Sabre (Sabretooth), et un refuge à d'autres comme Kane, Wild Child et Aurora qui ont tous des problèmes pour s'intégrer dans la société.

Le Directeur envoie ses troupes sur des missions suicides ou les charge d'espionner pour le compte du gouvernement. Il les utilise aussi pour servir ses propres intérêts et faire avancer un projet grandiose dont il est le seul à connaître les tenants et les aboutissants. Le plus souvent, cependant, les équipes de l'Arme X pourchassent les mutants rebelles. Ceux qui ne peuvent être enrôlés sont exécutés sans pitié.

Pour le Directeur, l'Arme X n'est qu'un moyen d'arriver à ses fins. C'est un dangereux manipulateur dont le seul but est d'instaurer un monde sans mutants.

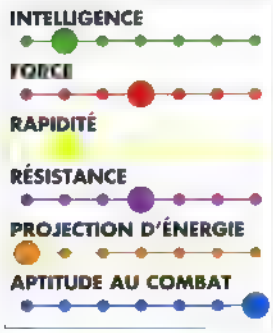
Dessin : Georges Jeanty

WOLVERINE

Nom français :	**WOLVERINE**
Véritable nom :	James Howlett, alias Logan
Première apparition :	*Incredible Hulk* #180 (1974)
Taille :	1,60 m
Poids :	88 kilos
Yeux :	Marron
Cheveux :	Noirs

POUVOIRS/ ARMES

- Sens aiguisés d'un animal
- Facteur autoguérisseur
- Squelette d'adamantium
- Griffes d'adamantium rétractiles



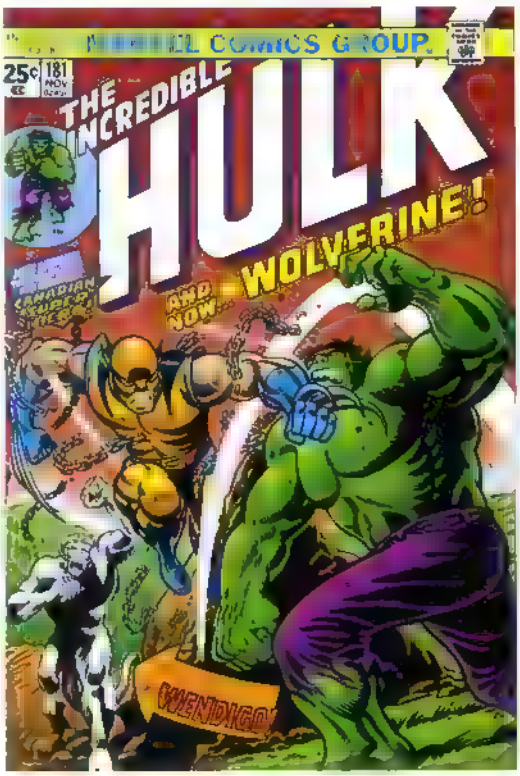
LES INDISPENSABLES

- *X Men - L Intégrale Vol. I IV*
- *100% Marvel Wolverine Vol. I*
- *100% Marvel Wolverine / Hulk Vol. I-II*
- *X Men 66-67*
- *Wolverine 100-105*
- *Graphic Novel Wolverine – Netsuke Vol. I-II*
- *Graphic Novel Wolverine / Elektra Le Rédempteur*
- *Récit Complet Marvel 1*
- *Album Top BD 26*

Dessin : Esad Ribic

Né dans une famille aisée en Alberta au Canada, vers la fin du XIX[e] siècle, James est le second fils de John et Elizabeth Howlett. La mère du jeune James est distante et froide depuis la mort prématurée de son premier garçon. En grandissant, le chétif James se lie d'amitié avec la rousse Rose, sa demoiselle de compagnie et préceptrice, et "Cabot", le fils de l'horrible garde forestier, Thomas Logan.

The Incredible Hulk #181, novembre 1974



Hanté par l'image de Rose, Cabot finit un jour par se jeter sur elle. Le père de James renvoie alors Thomas et les chasse du domaine, lui et son fils. La nuit suivante, ils s'introduisent dans la demeure des Howlett et le garde tente de convaincre Mrs Howlett de le suivre. Apparemment, Thomas et Elizabeth avaient une liaison. Mais John Howlett fait irruption. Le garde, qui était armé, tire et tue son ancien employeur. Quand James découvre son père assassiné, le choc est tel que ses pouvoirs mutants latents se manifestent et des griffes en os jaillissent de ses mains. La bête qui sommeillait au fond du garçon se réveille soudain. Il attaque Thomas, l'achève et lacère le visage de Cabot. Elizabeth devient folle devant ce déchaînement de violence et se suicide.

James sombre alors dans une profonde dépression. Ses pouvoirs mutants "guérissent" son esprit et son corps et effacent tout souvenir du dernier mois vécu dans la demeure familiale. Accusés des meurtres, Rose et James se réfugient dans une colonie minière en Colombie-Britannique. Elle le rebaptise "Logan" pour que personne ne sache sa véritable identité.

En travaillant à la mine, le frêle Logan se métamorphose bientôt en un jeune homme robuste connu pour sa force et sa hargne. Il passe beaucoup de temps avec les loups qui vivent dans les bois alentour et découvre qu'il a plus en commun avec ces animaux qu'avec ses semblables. On se moque constamment de lui et on ne tarde pas à le surnommer "Wolverine" à cause de sa ténacité et de son entêtement à relever tous les défis.

La douce existence de Logan prend fin le jour où Cabot retrouve sa trace. Le souvenir de la mort tragique de son père lui revient à l'esprit. Les deux jeunes gens se battent âprement. Durant l'affrontement, Logan transperce accidentellement Rose de ses griffes, et la tue. Fou de douleur d'avoir ôté la vie à la femme qu'il aime, il s'enfuit dans les bois. Il disparaît pendant plusieurs années, mais la légende de l'homme appelé Wolverine est née.

La suite de la vie de Logan reste un mystère nourri de demi-vérités et de récits anecdotiques difficilement vérifiables. Son facteur autoguérisseur semble agir contre le vieillissement, ce qui expliquerait que pour un homme de plus de 120 ans, il ait l'air d'en avoir 35.

Dans la seconde moitié du XX[e] siècle, le gouvernement canadien soumet Logan à une étrange série d'expériences destinées à mettre au point la machine à tuer absolue.

WOLVERINE

Les chercheurs de l'Arme X (Weapon X) greffent de l'adamantium sur son squelette et ses griffes et lui implante une puce dans le cerveau contenant les souvenirs d'un passé fictif. Associée aux effets de son facteur autoguérisseur, cette mémoire fabriquée empêche Logan de discerner le vrai du faux lorsqu'il se rappelle de son existence antérieure. Il sait très peu de choses de son passé, excepté qu'il est chargé de souffrances et de chagrins.

Wolverine travaille pour le gouvernement canadien lorsqu'il accepte l'offre du Professeur X (Professor X) de rejoindre les X-Men. Il décide d'intégrer l'équipe non seulement parce qu'il croit en un avenir meilleur où humains et mutants vivraient en paix, mais aussi parce qu'il est très attiré par la belle Jean Grey. Depuis, il s'efforce de retrouver sa mémoire perdue, mais chaque réponse soulève inlassablement de nouvelles questions.

Même s'il a du mal à le reconnaître, Logan reste avec les X-Men car l'équipe est ce qui ressemble le plus pour lui à une famille. Et elle lui a donné ce qui lui faisait défaut depuis bien longtemps : une cause digne d'être défendue. S'il reste un élément incontrôlable et imprévisible dans le feu de l'action, sujet à des fureurs soudaines, Wolverine n'en est pas moins un formidable atout pour le groupe. Il a toujours sa place chez Xavier. Sous ses allures de butor, il reste l'enfant craintif et inquiet qui se débattait jadis dans un monde sans pitié, condamné à être éternellement tourmenté par un passé sombre et mystérieux. Hanté par des démons presque oubliés, il se bat pour ceux qui n'ont pas les moyens de se défendre.

Dessin : Frank Quitely

Dessin : Frank Quitely

THE XAVIER INSTITUTE

Nom français : **INSTITUT XAVIER**

Première apparition : *X-Men* #1 (1963)

LES INDISPENSABLES

- *100% Marvel X-Men Vol. 0*
- *X-Men 66-67*
- *X-Men 78-81*

Dessin : Frank Quitely

Construit sur les fondations de la demeure ancestrale du Professeur X (Professor X), l'Institut d'Études Supérieures Xavier est un établissement destiné à apprendre aux jeunes mutants à mieux comprendre et maîtriser leurs capacités. L'Institut sert de quartier général aux X-Men et héberge plusieurs dizaines d'étudiants, tous uniques en leur genre.

Barnell Bohusk : Surnommé le Bec parce qu'il ressemble à un oiseau, Barnell a montré qu'il avait un énorme potentiel, notamment lorsqu'il a aidé les X-Men à neutraliser Cassandra Nova. C'est le petit chouchou du Fauve (Beast). Il apprend actuellement à voler avec les semblants d'ailes qu'il a dans le dos.

Les Stepford Cuckoos : Prises séparément, ces quintuplées ont des pouvoirs mentaux très rudimentaires. Mais lorsqu'elles agissent de concert, leur puissance télépathique et télékinésique devient considérable et elle peut encore s'accroître. Depuis qu'elles sont sous l'autorité d'Emma Frost, elles commencent à imiter ses manières et à jouer aux snobs.

Angel : Cette jeune mutante capable de cracher de l'acide et de voler avec des ailes semblables à celles d'un insecte suivait une mauvaise pente. Wolverine l'a sortie du mauvais chemin alors qu'elle tentait d'échapper à des partisans anti-mutants. Très individualiste, elle a eu beaucoup de mal à trouver sa place à l'Institut. Mais aujourd'hui, elle est très proche du Bec et des Cuckoos avec lesquels elle a aidé les X-Men à repousser une attaque de la Garde Impériale Shi'ar (Shi'ar Imperial Guard) et à se débarrasser finalement de Cassandra Nova.

Les étudiants de l'Institut Xavier présentent toutes sortes de mutations, des bouleversements morphologiques aux pouvoirs psioniques. L'École est un véritable vivier où l'homme de demain apprend à connaître et à s'intégrer dans la société du temps présent. Xavier et les X-Men se chargent de l'apprentissage des élèves, qui englobe les matières de l'enseignement traditionnel et d'autres plus spécifiques aux mutants.

Après des années de mystère, l'Institut Xavier a officiellement reconnu qu'il abritait des mutants. Une révélation qui a suscité quelques réactions violentes, mais la plupart des habitants des villes alentour se sont montrés compréhensifs et tolérants. Suivre des cours au quartier général des X-Men peut parfois s'avérer dangereux, mais les étudiants le prennent avec philosophie et trouvent même excitant de pouvoir de temps en temps voir leurs professeurs à l'œuvre.

X-STATIX

Nom français : **X-STATIX**

Première apparition : *X-Force* #116 (2001)

LES INDISPENSABLES

- *X-Treme X-Men* 1-5
- *X-Treme X-Men* 9-12
- *X-Treme X-Men* 14-17

Dessin : Mike Allred

D'ordinaire méfiants envers tout ce qui est "anormal", les hommes du XXI[e] siècle sont étonnamment friands de sensationnel. Résultat, les X-Statix connaissent un énorme succès favorisé par une invasion de produits marketing, une manipulation des médias invraisemblable et une débauche de sommes astronomiques. Ces mutants à gages ont, en effet, préféré la célébrité au rêve de coexistence pacifique entre humains et mutants défendu par le Professeur X (Professor X)

Les X-Statix sont largement acceptés, chéris même, par la grande majorité des gens, et ce notamment grâce à une propagande acharnée. Cette équipe indépendante, au fonctionnement obscur, se bat pour le monde libre et mène des missions à sensation et particulièrement dangereuses… pour un prix non négligeable.

Longtemps persécutés pour leurs différences génétiques, les X-Statix tirent aujourd'hui profit de leurs talents insolites et font tomber de nombreux préjugés et barrières, parfois à leurs dépens. Cependant, certains membres du groupe doutent que les bénéfices matériels puissent compenser la perte de fierté et d'identité inhérente à leur activité, surtout vu le taux de mortalité de l'équipe. D'autres se demandent si défendre une société qui vit dans la peur et la méfiance des surhumains vaut vraiment la peine. Des questions auxquelles sont confrontées quotidiennement des célébrités du monde mutant parmi lesquelles l'Anarchiste, Phat, Doop, Dead Girl, Vivisector, l'Orphelin, mais aussi Zeitgeist, U-Go Girl, Spike et bien d'autres qui ont perdu la vie en cherchant la gloire et la fortune.

Les X-Statix sont des pionniers. Ils vivent leur différence au grand jour, même si la plupart des gens les haïssent et les craignent. Et ils assument pleinement leur statut de phénomènes médiatiques.

JUGGERNAUT

Nom français :	**LE FLÉAU**		
Véritable nom :	Cain Marko	**Poids :**	400 kilos
Première apparition :	*X-Men* #12 (1965)	**Yeux :**	Bleus
Taille :	2,10 m	**Cheveux :**	Roux

Dessin : Ron Garney

Cain Marko passe sa vie à tenter de se démarquer de son demi-frère, le Professeur X (Professor X). Petit rappel historique : marié à la mère de Charles Xavier, devenue veuve, apparemment pour sa fortune, le père de Cain s'installe avec son fils dans la demeure familiale des Xavier à Westchester. Cain se montre tout de suite brutal et méprisant.

Cain nourrit une haine féroce pour son demi-frère, en grande partie due à la préférence affichée de son père pour le jeune Charles, et n'a de cesse de le tourmenter. Il se fait durement corriger, mais rien ne l'arrête. À l'époque, Charles a encore du mal à maîtriser ses pouvoirs télépathiques naissants et il ne peut contrôler ni suspendre ses liens psi avec son demi-frère. Cain sent que Charles envahit ses pensées, et persuadé qu'il le fait délibérément, il le considère très vite comme son ennemi juré. Avec le temps, Cain éprouve de plus en plus de rancœur envers Charles, élève brillant et athlète émérite, dont il envie aussi les talents de télépathe.

Dessin : Kia Asamiya

Durant son service militaire, Cain se retrouve dans la même unité que Charles en Corée. Lors d'une fusillade, Cain déserte. Son demi-frère se lance à sa poursuite, espérant pouvoir le convaincre de revenir de son plein gré. Ils atterrissent dans une grotte qui abrite le temple secret de Cyttorak, une divinité aux redoutables pouvoirs mystiques, où ils découvrent un énorme rubis. L'appât du gain et la folie des grandeurs poussent Cain à se l'approprier. Investi de la puissance de la pierre précieuse, il se transforme soudain en un être surhumain. C'est alors que les troupes ennemies bombardent la grotte. Charles en réchappe, mais Cain est enseveli sous plusieurs milliers de tonnes de roches. Il réussit finalement à se dégager, grâce à ses pouvoirs nouvellement acquis, et retourne aux États-Unis.

Dénué de toute moralité, Cain, devenu le Fléau, utilise ses extraordinaires capacités pour combattre Charles et ses X-Men. À chaque rencontre, les héros parviennent à le neutraliser. On le voit souvent opérer avec Black Tom Cassidy avec qui il s'est lié d'amitié en prison.

Cain n'est qu'une brute dotée de super-pouvoirs. Il est peut-être puissant physiquement, mais il manque de force de caractère. Il rêve de dominer, mais gâche ses talents par pure jalousie. Pourtant, Charles garde l'espoir que le Fléau ouvre un jour les yeux sur la condition mutante et devienne plus respectueux de la vie et de la dignité humaines.

POUVOIRS/ ARMES

- Force surhumaine
- Invulnérabilité
- Casque anti-agression psi

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

LES INDISPENSABLES

- *X-Men L'Intégrale Vol. 1*
- *Marvel 42*
- *X-Men 78-81*

MAGNETO

Nom français :	**MAGNÉTO**
Véritable nom :	Magnus
Première apparition :	*X-Men* (Vol. 1) #1 (1963)
Taille :	1,90 m
Poids :	86 kilos
Yeux :	Bleu-gris
Cheveux :	Argentés

Dessin : Joe Madureira

Bien avant d'être conscient de ses pouvoirs, Magnéto est déjà victime de la discrimination. Il passe, en effet, toute sa jeunesse dans le camp de concentration nazi d'Auschwitz en Pologne, et est le seul membre de sa famille à survivre à l'Holocauste. Une douloureuse expérience qui ne lui laisse plus aucun doute sur la cruauté dont peuvent faire preuve les hommes. Après la Deuxième Guerre mondiale, Magnus épouse Magda, une tzigane qu'il a sauvée du camp. Leur premier enfant, Anya, naît quelques années plus tard. Elle mourra peu après dans un incendie, des voyous empêchant ses parents de venir la secourir. Sous le choc, les pouvoirs mutants de Magnéto se manifestent et, dans un moment de désespoir et de fureur, il tue ceux qui l'ont agressé et plusieurs témoins de la scène. Terrifiée, Magda s'enfuit avant même de dire à son mari qu'elle est de nouveau enceinte.

X-Men: Mutant Genesis TPB

Magnus s'exile alors en Israël où il travaille comme bénévole auprès des survivants de l'Holocauste. C'est là qu'il rencontre Charles Xavier, un jeune mutant télépathe, avec lequel il se lie d'amitié. Lors d'un affrontement avec des terroristes, ils découvrent leurs pouvoirs réciproques. Xavier est persuadé qu'Homo sapiens et Homo superior peuvent vivre ensemble dans la paix et le respect mutuel. Mais pour Magnus, les mutants ne sont qu'une minorité parmi tant d'autres que les hommes ne cesseront de persécuter pour leurs différences. Il voudrait partager l'optimisme de son ami, mais refuse de rester sans rien faire au risque de laisser l'histoire se répéter. Il prend alors le surnom de Magnéto et s'engage dans une lutte visant à assujettir la race humaine pour l'empêcher d'exterminer les siens. Les étudiants du Professeur X (Professor X), les X-Men, font échouer sa première mission : s'emparer de la base de lancement de missiles Cape Citadel. À leur rencontre suivante, Magnéto a sous ses ordres un groupe qu'il vient de créer, la Confrérie des Mauvais Mutants, parmi lesquels on trouve la Sorcière Rouge (Scarlet Witch) et Vif-Argent (Quicksilver). Ce n'est que bien des années plus tard que Magnéto apprendra qu'ils sont tous deux ses enfants.

POUVOIRS/ ARMES

- Magnétisme
- Stratège hors pair

Magnéto n'hésite pas à employer la violence pour arriver à ses fins. Mais Xavier a toujours cru qu'il parviendrait à convaincre son vieil ami de se rallier à sa cause, du moins jusqu'à ce que Magnus arrache par la force les implants d'adamantium fixés sur le squelette de Wolverine. Pour Xavier, cet acte prouve que Magnéto est irrécupérable et il décide de lobotomiser télépathiquement son ancien allié.

Magnéto se remet des blessures que lui a infligées Xavier et entame alors ce qui est peut-être son entreprise la plus ambitieuse. Il retient la Terre en otage dans son propre champ magnétique et demande en échange de sa libération un endroit où les mutants s'autogouverneraient, loin de toute oppression. Les Nations Unies finissent par céder.

LES INDISPENSABLES

- *X-Men : L'Intégrale Vol. I-II*
- *X-Men Hors Série 1*
- *X-Men Extra 20*
- *Graphic Novel · X-Men Dieu Crée L'Homme Détruit*

MAGNETO

Certains représentants croient qu'en faisant cadeau au maître du magnétisme de l'île de Génosha, ils se débarrasseront de lui une bonne fois pour toutes. Magnéto reconstruit le pays dévasté par la guerre et en fait un véritable havre de paix pour les mutants de toutes nationalités. C'est alors qu'une armée de Sentinelles (Sentinels) guidée par Cassandra Nova attaque l'île et massacre sa population. On ne retrouvera pas le corps de Magnéto parmi les victimes.

Si le mystère demeure autour du sort de Magnéto, une chose est sûre, c'est un miraculé. Comme il a survécu à l'Holocauste, il reviendra défendre les siens. Il a choisi de consacrer sa vie à l'émancipation des mutants et il est prêt à exterminer la race humaine pour assurer la réussite de l'Homo superior. Pour Magnéto, qui est sans doute l'être le plus puissant sur Terre, les mutants incarnent l'étape suivante de l'évolution de l'homme et il est las d'attendre que l'Homo sapiens laisse la place et cède enfin le contrôle de la planète.

Dessin : Brandon Peterson

Dessin : Brandon Peterson

MYSTIQUE

Nom français :	**MYSTIQUE**		
Véritable nom :	Raven Darkholme	**Poids :**	56 kilos
Première apparition :	*Ms. Marvel* #16 (1978)	**Yeux :**	Jaunes
Taille :	1,75 m	**Cheveux :**	Roux

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

POUVOIRS/ARMES

• Métamorphisme

Raven Darkholme apprend très jeune à contrôler ses pouvoirs, ce qui lui permet de passer pour un être humain normal jusqu'au jour où elle donne naissance à Kurt Wagner, le mutant à la peau bleue qui allait devenir le fameux Diablo (Nightcrawler) des X-Men. Traquée par une foule déchaînée, elle est obligée de fuir et d'abandonner son enfant-démon.

Incapable de révéler au grand jour sa vraie nature de peur d'être rejetée, Mystique tente d'influer sur les gens et les événements pour que la paix règne entre hommes et mutants. Mais user de ses pouvoirs pour façonner l'avenir s'avère plus compliqué qu'elle ne l'imaginait. Assurer son succès personnel est un jeu d'enfant. Mais agir sur la société est une tâche quasi impossible. Et plus elle essaie, plus elle se sent frustrée. À chaque nouvel échec, sa colère grandit. Ses combats répétés ont fait d'elle ce qu'elle est aujourd'hui : l'ennemie jurée de l'humanité.

Dans l'espoir d'écarter définitivement la menace que représentent les hommes, Mystique fonde la deuxième Confrérie des Mauvais Mutants. Le groupe se retrouve projeté sous les feux des projecteurs suite à sa tentative d'assassinat du sénateur américain Robert Kelly, un provocateur anti-mutants, qui échoue par la faute des X-Men. Les protégés de Xavier déjoueront bien d'autres actes terroristes perpétrés par Mystique et ses sbires. C'est peut-être le remords d'avoir abandonné Diablo qui la pousse plus tard à adopter Malicia (Rogue), qu'elle enrôlera ensuite de force dans la Confrérie. Mais son fanatisme et ses procédés expéditifs finissent par l'éloigner de sa fille, qui rejoint les X-Men.

Qu'elle agisse sous une couverture ou qu'elle serve de façade à une bande d'extrémistes génétiques, Mystique a le pouvoir presque pathologique de tromper et elle est prête à sacrifier amis et alliés pour parvenir à ses fins. Elle est aussi déterminée que patiente. Et dans la guerre qui oppose humains et mutants, elle n'a pas l'intention d'être laissée pour compte.

Dessin : Salvador Larroca

LES INDISPENSABLES

- *X-Men L'Intégrale Vol. IV*
- *X-Men Hors Série 2*

CASSANDRA NOVA

Nom français :	**CASSANDRA NOVA**		
Véritable nom :	Cassandra Nova	**Poids :**	52 kilos
Première apparition :	*New X-Men* #114 (2001)	**Yeux :**	Bleus
Taille :	1,65 m	**Cheveux :**	Sans

Cassandra Nova est la sœur jumelle du Professeur X (Professor X), son parfait contraire spirituellement parlant Dans le ventre de leur mère, Charles est le premier à prendre conscience de son existence. Il sent déjà toute la perversité de l'autre fœtus et tente de le détruire. Cassandra vient au monde mort-née, mais son esprit survit. Elle passe quarante ans dans les égouts de l'hôpital à reproduire les cellules de Charles pour se constituer un corps.

Cassandra est une forme vivante unique, ce que les aliens shi'ars appellent "mummudrai", le contraire absolu d'un être pensant. D'après la légende shi'ar, toute créature doit acquérir dans le ventre de sa mère son propre mummudrai physique et mental. Total opposé de Charles, Cassandra ne vit que pour tuer et anéantir les mutants, alors que lui se bat pour les unifier et les faire prospérer. Sa première action déclarée consiste à lancer une armée de Sentinelles (Sentinels) sur Génosha pour en exterminer la population exclusivement mutante, sous le regard horrifié du monde entier.

Cassandra se laisse capturer et attaque aussitôt les X-Men et l'Institut Xavier (The Xavier Institute). Au cours de la bataille, elle prend la place de Charles et s'arrange pour être grièvement blessée. L'échange se fait à l'insu des X-Men. Sous l'apparence de son frère, Cassandra révèle à la Terre entière que Charles est un mutant, un aveu qui place le Professeur X et ses protégés sous la loupe des médias. Plus tard, toujours dans le corps de Xavier, elle quitte la planète en compagnie de l'impératrice shi'ar Lilandra, l'ancien amour de son frère. Elle prend rapidement le contrôle de la flotte intergalactique et de la Garde Impériale shi'ar (Shi'ar Imperial Guard) puis revient sur Terre. Elle force alors la Garde à assaillir les X-Men avant d'obliger télépathiquement, grâce au super-ordinateur Cérébra, tous les mutants à s'entretuer. Le plan de Nova est sur le point de réussir quand elle tombe dans le piège que lui tend la télépathe Jean Grey qui lui détruit littéralement le cerveau et neutralise ses pouvoirs. L'esprit de Nova se retrouve alors prisonnier du crâne synthétique d'un alien morphogène. Les X-Men espèrent ainsi lui apprendre à devenir plus humaine.

POUVOIRS/ ARMES

- Télékinésie
- Télépathie

INTELLIGENCE

FORCE

RAPIDITÉ

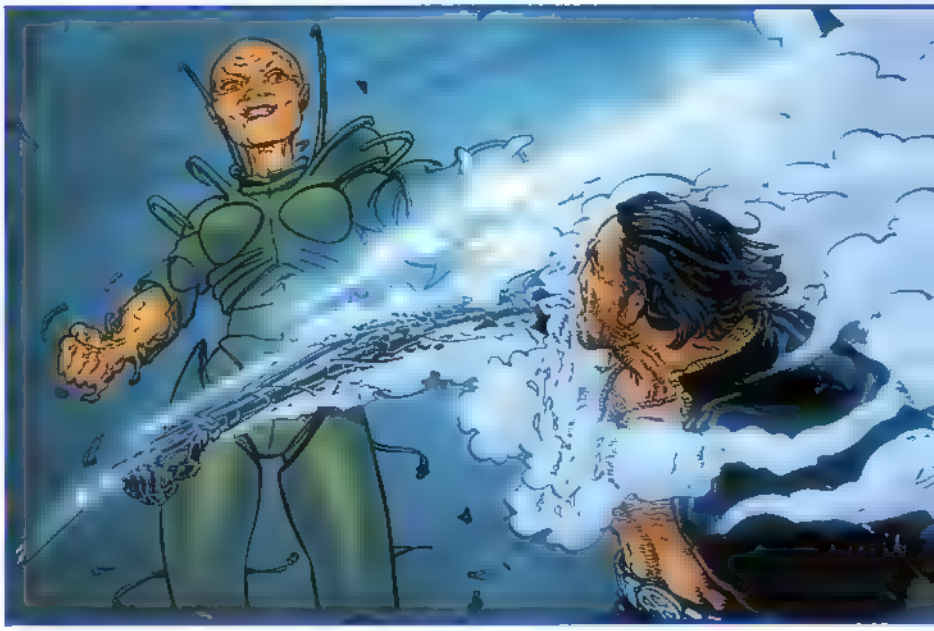
RÉSISTANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE

APTITUDE AU COMBAT

LES INDISPENSABLES

- *X-Men* 66-67
- *X-Men* 2-71



Dessin : Frank Quitely

SABRETOOTH

Nom français :	**DENTS DE SABRE**		
Véritable nom :	Victor Creed	**Poids :**	125 kilos
Première apparition :	*Iron Fist* #14 (1977)	**Yeux :**	Ambre
Taille :	2 m	**Cheveux :**	Blonds

POUVOIRS/ ARMES

- Facteur autoguérisseur
- Sens hyper-développés
- Squelette et griffes en adamantium

Dents de Sabre est la machine à tuer absolue, mue par un besoin maladif de chasser, de combattre et de détruire. On sait peu de choses du passé de Victor Creed avant qu'il ne devienne un agent spécial de la CIA. À l'époque, il travaille en étroite collaboration avec Wolverine. Tous deux sont le fruit d'un programme mystérieux baptisé Arme X (Weapon X). Pour s'assurer leur totale et inconditionnelle coopération, les chercheurs responsables du projet leur implantent une mémoire fictive. Aussi Dents de Sabre perd-il tout souvenir de son passé réel.

Dessin : Georges Jeanty

Malgré une apparente ressemblance, Wolverine et Dents de Sabre sont complètement différents. Comme Dents de Sabre, Wolverine est une arme mortelle, mais sous ses airs de gros dur, il cache un cœur d'or. Dents de Sabre, lui, est un animal, à l'extérieur comme à l'intérieur. Sa soif de sang inextinguible ne fait qu'exacerber son instinct de combattant. Il hait Wolverine depuis le jour où le futur X-Man a été impliqué dans le projet de l'Arme X. Doté de pouvoirs similaires, il a fait croire à tout le monde qu'il était obéissant et terriblement efficace, faisant alors passer Creed pour une pâle imitation. Alliés contraints et forcés, nos deux hommes s'accrochent régulièrement, Dents de Sabre faisant peu de cas de la vie humaine. Un jour, une fusillade éclate, Creed panique et tue un agent double – qu'il considère comme un parasite – pour faciliter l'évasion de son unité. Depuis, Wolverine et Dents de Sabre sont des ennemis jurés.

Les affrontements entre Dents de Sabre et Wolverine sont des plus violents. Ce sont deux soldats entraînés à se battre, dotés d'un facteur autoguérisseur, de griffes d'adamantium et d'une volonté de fer – le fait qu'ils s'en sortent vivants prouve qu'ils ont une résistance à toute épreuve et un instinct de survie profondément animal.

Solitaire dans l'âme, Dents de Sabre s'est parfois associé à d'autres. Il a notamment été membre de la Confrérie des Mutants, une organisation de terroristes génétiques ; des Maraudeurs, une bande d'assassins surhumains ; d'X-Factor, une équipe mutante gouvernementale ; et de l'Arme X, qui s'est reconstituée sous l'autorité d'un nouveau et mystérieux directeur.

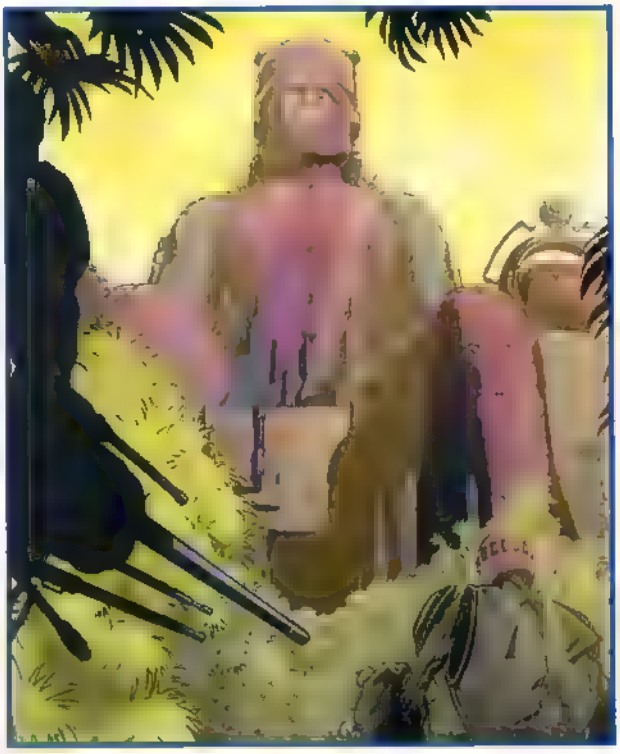
Femmes et enfants, coupables et innocents, mutants et humains, faibles et forts, tout est bon pour le meurtrier Creed, assoiffé de sang, du moment que le travail est bien payé ou qu'il lui donne l'occasion de satisfaire son instinct de tueur. Prédateur impitoyable, Dents de Sabre traque sa proie, aidé par ses sens hyper-développés. Dès qu'il a repéré l'odeur de sa victime, il s'en rapproche lentement jusqu'à la mise à mort féroce et bestiale.

Dessin : Georges Jeanty

LES INDISPENSABLES

- *X-Men Hors Série 14*
- *Wolverine 66-68*
- *Wolverine 115-118*
- *X-Factor 48*
- *Album Top BD 34*

Nom français : **LES SENTINELLES**
Première apparition : *X-Men* #14 (1965)



Dessin : Frank Quitely

Créées par le fameux anthropologue Bolivar Trask, les premières Sentinelles sont de gigantesques robots destinés à pourchasser et capturer les mutants que Trask considère comme une menace pour l'humanité. Pilotées par des hommes ou mues par leur propre intelligence artificielle, les Sentinelles incarnent la haine et la crainte du changement et représentent un danger constant pour tous les mutants à travers le monde. Trask finit cependant par réaliser qu'il s'est fourvoyé et que le vrai danger ne vient pas des humains mais de ses robots. Il se sacrifiera pour les détruire.

Depuis, le gouvernement américain a fabriqué de nouvelles Sentinelles et supervise en secret l'essentiel du programme de recherches les concernant. Les androïdes sont très souvent confrontés aux X-Men. En tentant d'assassiner le sénateur anti-mutants Robert Kelly, Mystique a ouvert involontairement une voie royale aux robots et légitimé leur action. Leur mission d'éradication des mutants n'en a été que facilitée. Ils éliminent quasiment tous les X-Men mais aussi tous les êtres supérieurs dont ils estiment qu'ils représentent une menace pour l'humanité.

Tout comme leurs cibles, les Sentinelles évoluent et n'apparaissent plus seulement sous une forme humanoïde. La technologie a fait des progrès spectaculaires et permis de mettre au point des hybrides mutants-Sentinelles ou encore des nano-Sentinelles microscopiques. On ne compte plus aujourd'hui les bases officielles ou secrètes qui existent de par le monde, dirigées par des hommes chasseurs de mutants ou les Sentinelles elles-mêmes. Chaque enclave peut avoir une mission légèrement différente, mais le but premier des androïdes reste la destruction de l'espèce mutante. Leur coup d'éclat demeure à ce jour l'extermination des 16 millions d'habitants de l'île de Génosha gouvernée par Magnéto (Magneto).

Dessin : Adam Kubert

LES INDISPENSABLES

- *X-Men 66-67*
- *X-Men : L'Intégrale Vol. 1*
- *100% Marvel X-Men Vol. 1*
- *X-Men 72-74*

SHI'AR IMPERIAL GUARD

Dessin : Jim Lee

Nom français :
LA GARDE IMPÉRIALE SHI'AR
Première apparition : *X-Men* #107 (1977)

Fondée dans le lointain empire shi'ar, la Garde Impériale est une garnison composée d'êtres dotés de super-pouvoirs, chargée de faire respecter les lois dans la galaxie. De par leurs différentes origines, les membres de la Garde maîtrisent pratiquement toutes formes de matière et d'énergie.

Le rôle de la Garde Impériale est de maintenir la paix entre les milliers de planètes qui parsèment le vaste empire, et de faire appliquer et respecter les décrets de la princesse Majestrix Lilandra. Commandée par Gladiator, la Garde réunit les meilleurs soldats de l'empire parmi lesquels Electron, Starbolt, Titan, Astra, Manta, Smasher, Hussar et Warstar.

Lilandra et le Professeur X (Professor X) étant très liés, la Garde Impériale a souvent rencontré les X-Men et d'autres héros de la Terre, pour combattre à leurs côtés ou contre eux. Gladiator a résisté seul aux Quatre Fantastiques (Fantastic Four) et la Garde a, à plusieurs reprises, infligé de sévères défaites aux X-Men. Lorsque Jean Grey était possédée par le Phénix et représentait une menace pour l'univers tout entier, Lilandra a chargé la Garde d'exécuter la mutante. Gladiator et ses amis allaient exterminer les X-Men quand le Phénix s'est alors sacrifié pour empêcher le massacre.

La Garde est aussi la première ligne défensive des Shi'ars et a joué un rôle déterminant dans diverses opérations militaires menées contre les Skrulls (Skrull) et les Krees (Kree). Elle a également fortement réagi face aux assauts répétés de Cassandra Nova contre l'empire.

Les membres de la Garde Impériale sont de la même trempe que les soldats des légions romaines qui préféraient mourir que voir leur empereur blessé. Ils étaient prêts à se battre jusqu'au bout pour protéger leur chef et assurer la survie de l'empire.

LES INDISPENSABLES

- *X-Men 72-74*
- *X-Men : L'Intégrale Vol. IV*
- *Spécial Strange 43*

ULTIMATE MARVEL

TOUT COMMENCE EN 1961 AVEC LA CRÉATION DES QUATRE FANTASTIQUES. PLUS DE QUARANTE ANS ET DES MILLIERS D'ÉPISODES PLUS TARD, L'UNIVERS MARVEL ABRITE 4000 PERSONNAGES AUX DESTINÉES COMPLEXES ET ENTREMÊLÉES. SI POUR LES LECTEURS DE LONGUE DATE, CETTE CONTINUITÉ NARRATIVE DONNE UNE DIMENSION PARTICULIÈRE À LEURS AVENTURES FAVORITES, ELLE PEUT APPARAÎTRE COMME UN OBSTACLE POUR LES NON-INITIÉS. DEVANT LE NOMBRE CROISSANT DE NOUVEAUX AFICIONADOS, MARVEL SE DEVAIT DONC DE PRENDRE DES MESURES DRACONIENNES.

Le président directeur général de Marvel, Bill Jemas, et le rédacteur en chef Joe Quesada ont eu l'audacieuse idée de remonter aux origines de Spider-Man et des X-Men. La ligne *Ultimate* réinvente les grands héros classiques de l'univers Marvel pour le public d'aujourd'hui, en mettant en avant ce qui a fait leur succès. Quesada et Jemas ont fait appel aux meilleurs scénaristes et dessinateurs pour raconter d'une voix nouvelle des aventures passionnantes et facilement abordables pour tous : Brian Michael Bendis et Mark Bagley sur *Ultimate Spider-Man*, et Mark Millar et Adam Kubert sur *Ultimate X-Men*.

Portraits de héros emblématiques, pleins de fougue et d'originalité, *Ultimate Spider-Man* et *Ultimate X-Men* ont séduit les anciens et récents lecteurs, un phénomène dont les médias se sont fait l'écho. Les ventes ont démarré en flèche et n'ont cessé de progresser depuis. Des centaines de milliers de personnes ont découvert Spider-Man et les X-Men, une nouvelle fois.

Dans les titres *Ultimate*, tout peut arriver. Libéré des contraintes historiques et désormais accessible à tous, chaque héros est vierge, chaque relation neuve et chaque horizon prêt à être exploré.

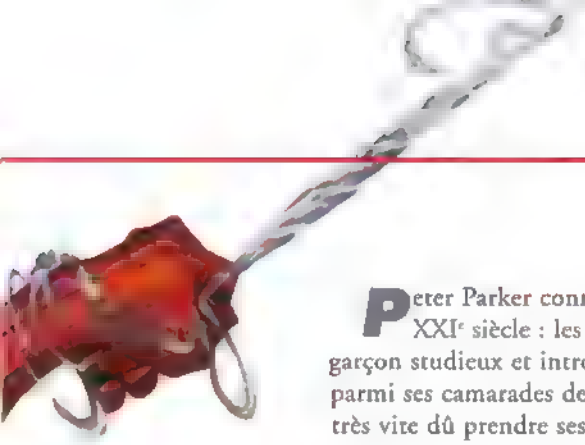
Dessin : Bryan Hitch

ULTIMATE SPIDER-MAN

Dessin : Mark Bagley

LES INDISPENSABLES

- *Ultimate Spider-Man Édition Prestige vol. 1 IV*
- *Ultimate Spider-Man 1,2 et 5*
- *Ultimate Spider-Man Hors Série 1-5*



Peter Parker connaît les mêmes problèmes que tous les jeunes gens du XXIe siècle : les études, les filles et la pression de l'entourage. C'est un garçon studieux et introverti, beaucoup plus à l'aise devant un ordinateur que parmi ses camarades de classe. Élevé par sa tante May et son oncle Ben, il a très vite dû prendre ses responsabilités. Fuyant la foule, il a aussi appris à ne compter que sur lui-même.

Ultimate Spider-Man Vol. II: Learning Curve TPB

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, hériter d'étonnants pouvoirs suite à la morsure d'une araignée génétiquement modifiée ne lui a pas facilité les choses… Peter a déjà une vie compliquée, et après le meurtre de son oncle, il doit jongler entre ses études et ses obligations de super-héros. Et s'il privilégie une activité plutôt que l'autre, il perd sur tous les tableaux. S'il passe plus de temps sous le costume de Spider-Man, sa vie personnelle en pâtit. Mais s'il délaisse son rôle de justicier, de nombreux innocents risquent d'être victimes de fous comme le Bouffon Vert, le Dr Octopus ou le Caïd.

Norman Osborn, alias le Bouffon Vert, est le père de Harry, le meilleur ami de Peter. Poussé par une ambition démesurée, ce chef d'entreprise se métamorphose un jour en une espèce de monstre en essayant de reproduire artificiellement le processus qui a doté Peter de ses extraordinaires pouvoirs.

Blessé dans l'explosion d'un laboratoire qui a donné naissance au Bouffon, le Docteur Otto Octavius sort du coma où il était plongé pour découvrir que son corps a fusionné avec les appendices métalliques qu'il expérimentait. Profondément traumatisé, il entreprend de se venger de tous ceux liés de près ou de loin à l'accident, y compris Spider-Man.

Multipliant les activités, Wilson Fisk est vite devenu le roi de la pègre new yorkaise. Il mène le milieu d'une main de fer et tire des ficelles dont Peter ne soupçonne même pas l'existence.

Kraven, Electro, les Exécuteurs et bien d'autres criminels notoires ont tenté de se forger une réputation aux dépens de Spider-Man, et le héros incompris est aujourd'hui recherché par la police de New York qui aimerait bien l'interroger.

Malgré tous les maux de tête et les déchirements que lui procure sa vie de justicier, il y a certains jours où Peter préférerait affronter des psychopathes qu'avoir à mentir à tante May, jongler avec les sentiments de Mary Jane Watson et Gwen Stacy, et endurer les sarcasmes de son camarade de classe Flash Thompson.

Il y a des jours où il se demande ce qui est pire : la vie de Peter Parker ou celle de Spider-Man.

ULTIMATE X-MEN

LES INDISPENSABLES

- *Ultimate X-Men Edition Prestige vol. 1 IV*
- *Ultimate X-Men 1 à 17*
- *Ultimate Spider-Man Hors Série 1*

Dessin : Salvador Larroca

Ce sont les hommes de demain, les Homo superior. En évoluant, ces mutants ont acquis des pouvoirs et des capacités bien supérieurs à ceux des êtres humains normaux.

Le Professeur Charles Xavier a fait de ses étudiants un corps d'élite prêt à défendre sa cause, la paix entre les hommes et les mutants. Les X-Men s'appuient sur leurs particularités génétiques uniques pour protéger un monde qui les craint et les déteste. Après Marvel Girl et Cyclope, le Professeur X a recruté Tornade, une voleuse de voitures qui manipule les éléments ; le Fauve, un solitaire à l'intelligence rare et au corps d'athlète ; Colossus, un géant d'acier transfuge de la mafia russe ; et enfin Iceberg, un adolescent fugueur terrifié par ses propres pouvoirs.

Le fou furieux de la bande n'est autre que Wolverine, un mercenaire dans tous les sens du terme. Cet ancien sous-fifre du terroriste génétique Magnéto était chargé d'infiltrer les X-Men. C'est la raison pour laquelle il a rejoint le groupe. Au moindre signe de son maître, il était prêt à tuer les jeunes mutants, avant de changer finalement de camp – convaincu en partie par la philosophie de Xavier, mais surtout par les charmes de Marvel Girl.

L'action de Xavier apparaît d'autant plus légitime en ces temps troublés. Les mouvements anti-mutants ont le soutien du gouvernement et sont encouragés par les campagnes d'extermination menées par les Sentinelles, ces robots chasseurs de mutants. Rejetant les méthodes non-violentes de Xavier, Magnéto et sa Confrérie clament que l'Homo superior est le seul authentique héritier présomptif de l'humanité.

Jadis alliés, Magnéto et Xavier sont aujourd'hui des ennemis. En effet, ce dernier est persuadé qu'une guerre génétique entre les hommes et les mutants conduirait à l'extinction pure et simple des deux espèces et il se bat depuis des années pour une meilleure compréhension entre les deux communautés.

De par le pouvoir qu'ils représentent, les X Men sont devenus involontairement des acteurs de la scène politique. Ils ont déjà eu de sérieuses prises de bec avec le gouvernement américain, le S H.I.E L.D. et les responsables du programme Arme X qui ont enlevé des mutants et les ont forcés à jouer aux soldats.

Farouchement attachés à leur indépendance, les X-Men sont prêts et déterminés à se battre pour un avenir meilleur.

Dessin : Adam Kubert

THE ULTIMATES

Dessin : Bryan Hitch

LES INDISPENSABLES

- *Ultimates 1-4*

Nous sommes au XXIe siècle et le monde change. L'ordre établi s'avère inefficace et les masses populaires s'inquiètent. Qui va les protéger contre les nouvelles menaces qui pointent à l'horizon ?

Fondé par le S.H.I.E.L.D. et dirigé par le général Nick Fury, le groupe des Ultimates réunit des êtres dotés de super-pouvoirs, appuyés par 5000 techniciens et une armée de 10 000 hommes. Porte-parole du S.H.I.E.L.D., ils sont considérés aussi bien comme des super-soldats que des superstars.

Le commandant de l'équipe, Captain America, le premier super-soldat de la Deuxième Guerre mondiale, a récemment été libéré d'un bloc de glace où il s'était accidentellement retrouvé en animation suspendue. Se réadaptant peu à peu à la vie du nouveau millénaire, ce soldat dans l'âme est aussi un leader-né, d'une loyauté inébranlable envers son pays et sa cause.

Dessin : Bryan Hitch

L'inventeur milliardaire Tony Stark, aussi connu sous le nom d'Iron Man, passe autant de temps au milieu des célébrités du show-biz que sous son armure high-tech. Thor, qui s'est autoproclamé dieu du Tonnerre, n'est peut-être que l'illusion d'un homme aux super-pouvoirs.

Suite aux expériences menées par son mari, le chercheur Hank Pym, l'agent du S.H.I.E.L.D. et scientifique Janet Van Dyne, alias la Guêpe, peut à volonté rapetisser jusqu'à la taille d'un insecte. Pym – dont le nom de code est Giant-Man – est, lui, capable de grandir jusqu'à atteindre vingt mètres de haut. Il a travaillé quelques années avec le Dr Bruce Banner à essayer de reproduire le sérum du super-soldat qui a donné naissance à Captain America.

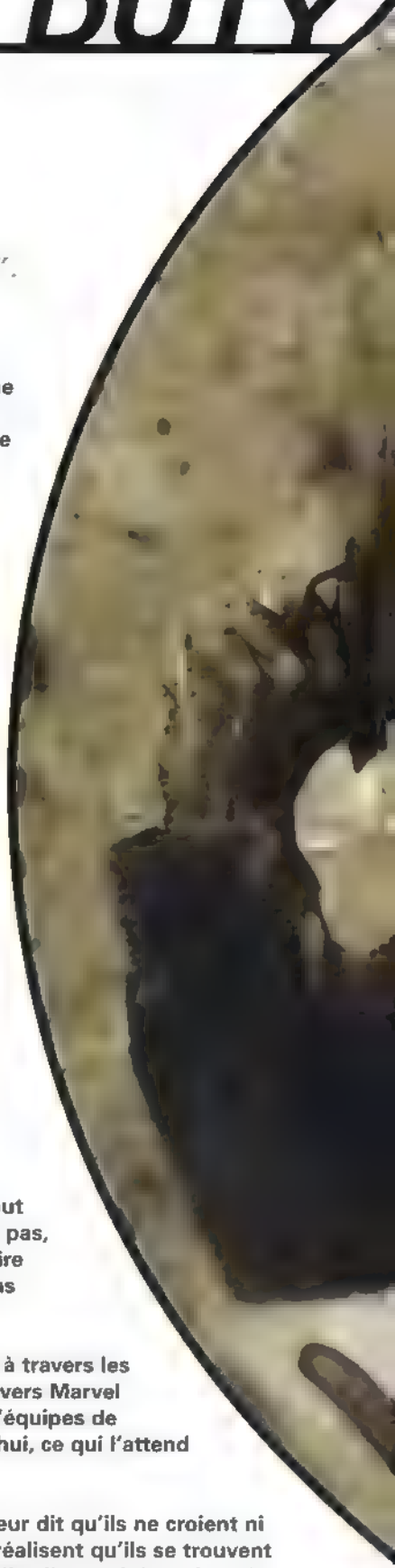
N'ayant pas réussi à recréer la formule du sérum du super-soldat, le frêle et maladif scientifique Bruce Banner a fini par être évincé du programme de recherches. Il a alors testé sur lui le produit qu'il avait mis au point et s'est transformé en un géant vert, surnommé Hulk, qui a dévasté Manhattan. Depuis, Fury et les autres membres de l'équipe tiennent Banner à distance.

Les Ultimates sont un véritable corps d'élite qui agit sous le commandement direct de Captain America. Ils représentent la première et meilleure ligne défensive du pays

THE CALL OF DUTY

L'APPEL DU DEVOIR

LE MONDE A CHANGÉ À JAMAIS LE 11 SEPTEMBRE 2001, COMME LA SIGNIFICATION DU MOT "HÉROS".



Devant tous les actes de courage, survenus par milliers en ce jour tragique, Bill Jemas, le président de Marvel, et Joe Quesada, son rédacteur en chef, ont réalisé que les termes "héros" et "héroïsme" ne s'appliquaient plus seulement à des icônes imaginaires mais à des hommes et des femmes bien réels. Les vrais héros du jour et de notre société sont les policiers, les pompiers et les équipes de secours.

Marvel Comics rend hommage à tous ces valeureux anonymes dans *L'Appel du Devoir*. Diffusés à travers tout l'Amérique, *The Brotherhood*, *The Precinct* et *The Wagon* ont passionné des foules entières de lecteurs dont beaucoup n'avaient jamais lu un comic auparavant.

Le lieutenant James MacDonald des pompiers de New York (*The Brotherhood*), le sergent Frank Gunzer de la police de New York (*The Precinct*), et le médecin urgentiste Jennifer Montez (*The Wagon*) se sont mis au service de la ville de New York et de ses habitants avec un dévouement total et un professionnalisme inébranlable. Tous trois ont de profondes cicatrices : de vieilles blessures, des amours brisées, des consciences torturées.

Tous trois sont bouleversés devant la petite fille qui leur apparaît, comme par magie, dans les circonstances les plus atroces, tel un sombre présage de mort et de malheur.

MacDonald est un lieutenant pompier, posté à Brooklyn, sur la rive du fleuve opposée à celle où s'élevaient les tours jumelles. Il n'a jamais laissé la peur empiéter sur son travail, malgré les risques. Mais pendant toutes ses années de service, il n'a jamais été confronté à pareil drame, un drame qui dépasse l'entendement humain. Son courage suffira-t-il à venir à bout d'une menace qui semble surnaturelle ?

Gunzer est un flic comme les autres. Mais ces dernières 24 heures, tout son univers s'est effondré, bouleversé par une petite fille qui n'existe pas, un frère qu'il ne connaît pas et une femme qui a décidé de ne plus faire partie de sa vie. Le devoir l'appelle à nouveau. Cette fois, il ne doit pas seulement faire respecter la loi, il doit sauver l'humanité.

C'est déjà un tour de force de conduire une ambulance à toute allure à travers les canyons de béton surpeuplés de New York. Alors, imaginez dans l'univers Marvel – une ville grouillant de puissants héros, de dangereux criminels et d'équipes de secours à chaque coin de rue. La routine pour Montez. Mais aujourd'hui, ce qui l'attend est bien pire.

MacDonald, Gunzer et Montez doivent oublier la voix intérieure qui leur dit qu'ils ne croient ni aux fantômes ni au surnaturel. Et une fois qu'ils y sont parvenus, ils réalisent qu'ils se trouvent face à quelque chose qui dépasse de loin toutes les tragedies auxquelles ils ont été confrontés jusque-là.

Dessin : David Finch et Richard Isanove

LES INDISPENSABLES

• *Marvel Monster Edition : L'Appel du Devoir Vol. 1*

Abomination 24, 52, 54
Agent X 164-165
Ant-Man 8-9, 37
Archangel 166-167, 173, 191
Avengers 6-7, 9, 11, 13, 19, 27, 31, 33, 35, 37, 39,43, 45, 47, 49, 50-51, 59, 67, 85, 96, 145
Beast 163, 168-169, 173, 191-192, 211, 217
Bishop 170-171
Black Cat 142-143
Black Panther 10-11, 19
Black Widow 21, 94-97, 109-110
Blade 98-99
Bullseye 104, 109, 130-131
Cage, Luke 100-101, 117
Call of Duty 236-237
Captain America 11, 12-15, 19, 21,47, 49, 51, 61, 81, 119
Captain Marvel 16-17, 45, 51
Cyclops 163, 172-175, 181-182, 185, 191, 210
Daredevil 85, 94-96, 102-105, 109-110, 123, 131, 133-134, 157
Destroyer 55
Doctor Doom 86-89
Doctor Octopus 137, 148
Doctor Strange 106-107
Electro 137, 149
Elektra 94, 103-104, 108-111
Enchantress 56
Ezekiel 144, 156
Falcon 14, 18-19
Fantastic Four 9, 37, 68-69, 71, 73, 75, 81, 83-85, 88, 91, 93, 121, 181
Frost, Emma 163, 176-177, 183, 187, 199, 210-211
Fury, Nick 14, 96, 112-113, 121
Galactus 83-84, 90-91, 93
Gambit 178-179, 196, 217
Ghost Rider 114-115
Green Goblin 139, 150-153
Grey, Jean 162, 169, 173-175, 180-183, 191-192, 208, 210, 221, 227
Hawkeye 20-21, 49, 96
Hulk 6, 22-25, 37, 51-54, 59, 81, 207
Human Torch 9, 37, 68-69,70-71, 73, 75, 77, 81, 88
Iceman 167, 173, 184-185, 191
Inhumans 33, 78-79
Invisible Woman 68-69, 71-73, 75, 77, 81, 85, 87-88
Iron Fist 101, 116-117
Iron Man 6-7, 9, 21, 26-29, 45, 47, 49, 50, 62-63
Jameson, J. Jonah 136, 139, 145
Jarvis, Edwin 50
Jones, Jessica 118-119
Jones, Rick 6, 17, 23, 51
Jubilee 186-187
Juggernaut 214-215
Kang 57
Kingpin 103-104, 109, 131-135
Kraven 154
Kree 17, 51, 79, 92, 121, 227
Lizard 155
Loki 6, 39, 41, 51, 55, 58-59
Magneto 33, 35, 169, 191, 216-219, 225
Marvel Boy 120-121
Marvel Knights 94-95
Masters, Alicia 83-84
MAX 94-95
Morlun 144, 156
Mr. Fantastic 9, 68-69, 71, 73-75,

Mr. Fantastic (suite) ..... 77, 81, 83, ... 85, 87-88, 107
Mysterio 104, 137, 157
Mystique 189, 195, 220, 225
Namor 71, 80-81, 87
Nightcrawler ..... 173, 188-189, ... 195, 220
Nova, Cassandra ..... 177, 192, 211, ... 218, 221, 227
Parker, May and Ben ..... 139-140, ... 145-146
Professor X ..... 162-163, 167, ... 169, 171, 173-174, ... 177, 181, 185, ... 189, 190-193, ... 195-196, 199, ... 201, 203, 208, ... 210-211, 213, 215, ... 217, 221, 227,
Punisher 94-95, 122-125
Pym, Hank ..... 6, 9, 30-31, ... 47, 67
Quicksilver ..... 32-33, 35, ... 217, 219
Red Skull 13-14, 19, 60-61
Rhino 158
Richards, Franklin 73, 85
Rogue ..... 45, 179, 194-197, ... 217, 219-220
Ross, General Thunderbolt ..... 23-24, ... 52-54
S.H.I.E.L.D. ..... 14, 96, ... 112-113, 121
Sabretooth ..... 167, 204-205, ... 222-223
Samson, Doctor Leonard 23, 53
Sandman 136, 159
Scarlet Witch ..... 21, 33-35, ... 43, 49, 217
Sentient Armor 27, 62
Sentinels ..... 171, 177, 181, ... 218, 221, 224-225
Shadowcat 195, 198-199
Shang-Chi 94-95, 126-127
She-Hulk 9, 36-37
Shi'ar 211, 221, 226-227
Silver Surfer 81, 82-84, 91
Skrull 92, 93, 227
Soldier X 200-201
Spider-Man ..... 85, 123, 133, ... 136-141, 145-146, ... 148-149, 151-161
Storm ..... 173, 179, 195, ... 197, 202-203
Super Skrull 93
Temugin 63
Thanos 64-65
Thing ..... 37, 68-69, 71, ... 73, 75-77, 84
Thor ..... 6-7, 21, 38-41, ... 47, 49, 55-56, ... 59, 167
Ultimate Marvel 228-229
Ultimate Spider-Man 228, 230-231
Ultimate X-Men 228, 232-233
Ultimates 228-229, 234-235
Ultron 31, 43, 47, 66-67
Venom 160
Vision ..... 21, 35, 42-43, ... 49, 67
Vulture 137, 161
War Machine 128-129
Warbird ..... 21, 44-45, ... 49, 119
Wasp 6, 31, 46-47
Watson, Mary Jane 140, 147, 160
Weapon X 204-205, 208, 223
Wolverine ..... 163, 167, 173-175, ... 182, 187, 192, ... 199, 205-209, ... 211, 221, 223
Wonder Man 21, 43, 48-49
Xavier Institute ..... 177, 182, ... 210-211, 221
X-Men ..... 162-163, 167, ... 169, 171, 173-174, ... 177, 179, 181-182, ... 185, 187, 189, ... 192, 195-196, 199, ... 201, 203, 208, ... 211, 215, 217, ... 220, 221, 225, 227
X-Statix 212-213

NIVEAU DE PUISSANCE

FORCE
Capacité à soulever

1 Faible : ne porte pas l'équivalent de son poids
2 Normal : capable de soulever l'équivalent de son poids
3 Maximum humain : capable de soulever le double de son poids
4 Surhumain : de 360 kilos à 25 tonnes
5 Surhumain : de 25 à 75 tonnes
6 Surhumain : de 75 à 100 tonnes
7 Incalculable : plus de 100 tonnes

INTELLIGENCE
Capacité à réfléchir et à traiter l'information

1 Lent/Diminué
2 Normal
3 Instruit
4 Surdoué
5 Génial
6 Super-génial
7 Omniscient

PROJECTION D'ÉNERGIE
Capacité à envoyer de l'énergie

1 Nul
2 Par contact uniquement
3 Courte portée, temps limité, un seul type d'énergie
4 Moyenne portée, temps moyen, un seul type d'énergie
5 Longue portée, longtemps, un seul type d'énergie
6 Capable de projeter de multiples formes d'énergie
7 Capable de projeter quasiment toutes formes d'énergie

APTITUDE AU COMBAT
Au corps à corps

1 Médiocre
2 Normal
3 Un peu entraîné
4 Combattant expérimenté
5 Maîtrise une forme de combat
6 Maîtrise plusieurs formes de combat
7 Maîtrise toutes formes de combat

RÉSISTANCE
Capacité à résister ou à récupérer d'une blessure

1 Faible
2 Normal
3 Supérieur
4 Régénérateur
5 Résiste aux balles
6 Surhumain
7 Virtuellement indestructible

RAPIDITÉ
Capacité à se déplacer en courant ou en volant

1 Inférieur à la normale
2 Normal
3 Surhumain : maximum 1000 km/h
4 Vitesse du son : Mach 1
5 Supersonique : Mach 2 jusqu'à la vitesse orbitale
6 Vitesse de la lumière : 300 000 km/s
7 Vitesse de distorsion : supérieur à la vitesse de la lumière